

Посвящается Луне

Вся наша жизнь так близка к правде, что взгляд замыливается; но стоит лишь немного заступить за рамки, и ты вдруг видишь весь ее гротеск. В полусвете полуреальной зари стоит человек в седле и колотит в ставни, называя наши имена. Он — лишь плащ и шляпа, парящие в облаке собственного дыхания, но когда он позвал — мы пошли. Мы пошли, вот уж не сомневайтесь.

*Том Стоппард.
«Розенкранц и Гильденстерн мертвы»*

.....
.....¹

Впервые я столкнулась с игрой в 1983-м. Профессор теории игр решил показать мне место, где когда-то располагалась первая прачечная Сизтла; разумеется, никакой прачечной там давно уже нет, зато есть ресторан, и его управляющая может провести в старую часть здания. А если заказать чего подороже и не поскудиться на чаевые, она снимет со стены над камином большую модернистскую картину и покажет нарисованного под ней кролика.

Некоторые истории легче принять, если считать, что они — вымысел, только основанный на реальных событиях. И это именно такая история.

Шалини Адамс-Прескотт, 2021

1

ВСТРЕЧА У ФОКУСНИКА

— Что вы знаете об игре?

Улыбки быстро сползают с лиц разномастных конспирологов и знатоков глубинного интернета, рыскающих в Сети в поисках диковинок и загадок. Они замолкают, обрывая разговоры на полуслове, поспешно прячут телефоны в рюкзаки и карманы, пытаются принять вид безразличных ко всему бунтарей, но все же машинально подаются поближе, прислушиваются, и в глазах их сияет нервное предвкушение.

В конце концов, ради этого они собрались.

Только одно привело их сюда; всегда приводило. То, чему они посвящали бессвязные простыни текста на специализированных форумах, впервые нырнув в Сеть через анонимный браузер «Тор»; то, на что натыкались в закрытых сообществах и в запрятанных на глубине интернета блогах безумцев, помешанных на самых редких и необычных теориях заговоров.

То, что не выходит из мыслей, грызет и терзает ту частичку души, что отчаянно стремится поверить в нечто, выходящее за привычные рамки. То, ради чего можно выйти из дома посреди ночи, несмотря на проливной дождь, и приехать в захудалую пиццерию-

тире-зал игровых автоматов, которую давно снесли бы, заинтересуйся ей инспекция хоть немного.

И они приезжают, потому что в этот раз непостижимое «ничто» совсем не такое, как раньше. Оно напоминает необъяснимые моменты, с которыми можно столкнуться по жизни: НЛО, которое вы с другом видели летом на озере, призрак, стоящий у кровати в ночь на твой восьмой день рождения. Электричество, бегущее по спине в момент, когда старший брат запер тебя в подвале и выключил свет. То самое «шило в жопе», как говорил мой дед.

— Говорят, так набирают людей то ли в АНБ, то ли в ЦРУ, — говорит девушка лет двадцати — двадцати пяти. Она приходила и на прошлой неделе. Молча прослушала выступление, а потом догнала меня на парковке и начала расспрашивать про фракталы: связаны ли они с сакральной геометрией (скорее всего) или научным трудом мистика Джона Лилли (что вряд ли).

Но напрямую она ничего не спросила.

Все как всегда.

Обычно об игре шептались только онлайн, обсуждали ее в кругу одержимых конспирологическими теориями единомышленников, собравшись в каком-нибудь магазине комиксов или зале игровых автоматов. В реальном мире говорить о ней было страшно, как делать шаг навстречу опасности, как выглядывать за край платформы, прислушиваясь к рокоту приближающегося поезда.

Игра была этим поездом.

— Игроки умирают тысячами, — добавляет худой рыжеволосый мужчина, которому не дашь больше тридцати пяти. — А все следы заматают к хренам, будто их и не было.

— Теорий много, — говорю я, как и тысячи раз до этого, — и да, некоторые действительно считают, что во время игры погибали люди.

— Почему ты зовешь ее просто «игрой»? Есть же нормальное название, — спрашивает женщина в инвалидной коляске, одетая как библиотечарша из пятидесятых, с очками, болтающимися на бисерной цепочке. Мы уже виделись. Это Салли Беркман; у нее проходят самые популярные партии Dungeons & Dragons в городе. Оригинальная редакция, усложненные правила.

— Сдаем телефоны и прочую технику, — говорю я, проигнорировав вопрос Салли. Людям нравится, когда я нагоняю страх. Происходящее сразу кажется таким таинственным и опасным.

Собравшиеся по очереди складывают телефоны, ноутбуки и все остальное в стоящий на полу большой ящик из кедра.

Он старый и чем-то похож на сундук; Фокусник привез его несколько лет назад из Европы. На крышке — жутковатая гравюра, изображающая охоту за зайцем. Она проработана до мельчайших деталей. На фоне — охотники с собаками, гонящиеся за добычей, но внимание привлекают не они, а выражение морды зайца, сидящего на переднем плане у самого края крышки. Что-то осознанное и мрачное читается в его дико распахнутых глазах и приоткрытом рте. Он выглядит так, что судьба охотников пугает сильнее, чем его собственная. Судя по всему, изготовили ящик где-то в двадцатых-тридцатых годах прошлого века. Я постоянно пользуюсь им на собраниях; покрывающая его необычная патина придает встречам заговорщицкий дух.

Как только все телефоны оказываются внутри, я эффектным пинком захопываю крышку и достаю катушечный магнитофон.

Разумеется, оцифрованная запись у меня тоже есть. Более того, на пленку она была перезаписана из MP3. Но есть в аналоговых носителях что-то романтическое. Как и кедровый ящик, старинный магнитофон — просто зрелищная показуха, но ради нее народ и приезжает в Университетский округ Сиэтла, ради него находит старый зал игровых автоматов.

Все ради зрелища.

Люди выбираются из родительских подвалов, из захламленных студий, из дорогущих пентхаусов и старых бревенчатых домиков в лесной глуши и приезжают, чтобы узнать об игре. Чтобы послушать ИМП — Игровой манифест Прескотт.

Я тянусь к кнопке воспроизведения, но тут из глубины зала раздается голос:

— А правда, что ты знаешь Алана Скарпио?

— Да, знаю. Мы познакомились на девятой игре, — говорю я, оглядывая толпу в поисках человека, который задал вопрос.

Народа немного: человек сорок-пятьдесят, но зал тесный, и стоят они в три, а то и в четыре ряда.

— Считается, что он выиграл шестую итерацию игры, — добавляю я.

— Да, да, мы в курсе. Посвежее новости есть?

Я никак не могу найти говорящего. Голос мужской, но из-за гула автоматов с видеоиграми и пинболом непонятно, где расположен его владелец.

— У Алана Скарпио куча бабла и женщин, а в друзьях — Джонни Депп, — замечает молодой человек, прислонившийся к старому автомату с Донки

Конгом — младшим. — Сомневаюсь, что он стал бы играть.

— Да даже если играл, где доказательства, что он выиграл? — говорит женщина в футболке с логотипом «Титаники». — В списках Круга значится Калифорниак, а не Алан Скарпио.

— Тогда как он разбогател буквально за одну ночь? — приводит Салли Беркман частый аргумент в спорах о Скарпио. — Он и есть Калифорниак. Ему идеально подходит. Он даже родился в Сан-Франциско.

— А, ну да. Родился в Сан-Франциско — значит, точно он, кто ж еще, — так и продолжает нарываться любитель Донки Конга.

— Сан-Франциско находится в Калифорнии, — говорит Салли Беркман. — Калифорниак.

— Ты что, серьезно? — качает головой Донки Конг.

— Может, займемся тем, зачем мы собрались? — вмешиваюсь я.

Если они начнут спорить, кто такой Калифорниак и побеждал ли Алан Скарпио в шестой игре, мы проторчим тут всю ночь. Плавали, знаем.

Я киваю стоящей у входа в зал кудрявой блондинке, и та выключает свет. Ее зовут Хлоя. Мы давно дружим. Она работает на Фокусника.

Весь этот зал принадлежит Фокуснику.

Бывший подпольный бар, в восьмидесятые переделанный под пиццерию с игровыми автоматами. Печь для пиццы сломалась лет десять назад, поэтому теперь остались лишь автоматы. Никто не знает, как Фокусник умудряется поддерживать его на плаву в век домашних компьютеров, а в последнее время и телефонов, но как-то ведь умудряется.

Этот зал — портал в прошлое.

Кирпичные стены и бегущие по потолку трубы резко контрастируют с яркими экранами автоматов и пиликанием восьмибитной музыки, переплетаясь в странноватом, но уютном сочетании анахронизмов.

Хлоя называет его индустриальным стилем восьмидесятых.

Сейчас Фокусника нет: он уехал в какую-то экспедицию. Но он и так не показывается на встречах.

Мы начали пользоваться его залом после восьмой итерации. По сути, зал Фокусника стал нашей базой, местом, где можно встретиться в неформальной обстановке и обсудить игру с такими же одержимыми, даже когда остальные потеряли к ней интерес.

Я включаю кассетный магнитофон, и из динамиков звучит голос доктора Эбигейл Прескотт.

«...Вызывает тревогу уровень секретности, окружающий игру, как и количество участников... ПОМЕХИ ...от начала пути и до первой отметки — полный хаос, логику не отследить ни одним алгоритмом... ТРЕСК ...по описанию базовое состояние игры похоже на жидкость, будь то клеточная цитоплазма или протоплазма... ПОМЕХИ ...Долгое время новостей не появлялось, пока в 1959 году студентка из Оксфорда не обнаружила первую зацепку. Она объединила письмо в редакцию, опубликованное в «Вашингтон пост», с текстом песни братьев Эверли и поняла: игра вернулась. Об этом она сообщила профессору из Кембриджа, которого позже ввела в мыслительную матрицу... ТРЕСК ...впервые «Кроликами» ее стали называть в честь изображения на стене прачечной в Сиэтле. Это название не было привязано к текущей итерации игры, как не привязано оно и к этой... Насколько нам известно, у игр — по крайней мере,

в их современных вариациях — нет официальных названий. Игроки сами назначают их итерациям номера... ПОМЕХИ ...стоит предупредить также о том, что по некоторым предположениям риски, связанные с физическим и психическим благополучием, часто замалчиваются, и... ПОМЕХИ.

Утверждается, что на стене прачечной, обнаруженной в 1959-м, помимо оттиска кролика был также написан некий «Манифест», содержащий следующие строки:

Играй и знай: молчанье не порок.
Порталы, двери, точки и колодцы — вот основа.
Пытливый взгляд Смотрителей бывает строг;
Играя, помни: никому ни слова».

И вот наконец-то: «Кролики». Ради них они и пришли. Узнать что-то новое, найти зацепку, хоть что-то, что приведет их к новой игре: одиннадцатой по счету, игре XI.

Когда она началась?

Началась ли вообще?

Или десятая итерация еще не закончилась?

И видел ли кто-нибудь Круг?

Голос Эбигейл Прескотт стихает, и я, выждав театральную паузу, перехожу к заключительной части выступления.

— Итак, ваши вопросы?

— А можешь рассказать про Прескотт? — зычным голосом спрашивает мужчина в «канадском фраке» — джинсовой рубашке и светлых джинсах. Он играет в автомат, разработанный «Уильямс Электроникс» в начале восьмидесятых, «Роботрон: 2084».

Это мой друг, Барон Кордрой, подсадной зритель — он помогает вести обсуждение в нужную сторону.

— Да, конечно. Насколько нам известно, доктор Эбигейл Прескотт работала под руководством двух ученых: стэнфордского профессора Роберта Уилсона, который изучает теорию игр и ее связь с экономикой, а также квантового физика Рональда Мейерса, но больше никакой информации о ней нет. Есть мнение, что Эбигейл Прескотт не имя, а псевдоним, но и это только теория.

— И чей это псевдоним? — спрашивает Салли, повелительница D&D.

— Понятия не имею, — отвечаю я искренне.

Эбигейл Прескотт — загадка. Про нее ничего не найти ни онлайн, ни офлайн — поверьте моему опыту.

— А откуда взялась эта запись? — И снова тот самый голос с задних рядов. Я все еще не понимаю, кому он принадлежит.

— Ну, как многие знают, найти Игровой манифест Прескотт — задача не из легких. Как только он появляется на общедоступных сайтах, его сносят быстрее, чем какой-нибудь пиратский фильм крупной компании. У нас есть лишь отрывок, но это единственный источник информации об игре.

Еще одна театральная пауза.

— Он достался мне от друга, который почти победил в восьмой итерации. — Это, конечно, не так. Отрывок, купленный в даркнете, стоил мне двадцать шесть долларов в биткоиновом эквиваленте.

В зале воцаряется тишина.

Они обожают, когда я упоминаю нумерованные итерации игры и их победителей, так называемый Круг. И, разумеется, когда речь заходит о Хейзел, самом скандально известном игроке «Кроликов».

Не только Хейзел пользуется популярностью. Еще есть двое ребят из Канады, Найтшейд и Сэди Паломино; Контрол Джи, победитель последней — десятой — игры; бразильский анархист под ником 6878; и, разумеется, Шелест, самый опасный среди всех участников, по слухам, предавший члена семьи, чтобы получить преимущество в девятой игре. Но, несмотря на все их заслуги, до Хейзел им далеко.

Хейзел — моя визитная карточка. Я всегда стараюсь приберечь упоминания о ней — или о нем? — до конца.

— Ну хватит, скажи уже что-нибудь новенькое, — просит мой друг Барон.

В этот раз он даже не отвлекается от игры. Нужно будет напомнить ему об обязанностях — в конце концов, я плачу ему деньги. Но это потом.

— Ну, ходят слухи, что в игре замешан кто-то еще, кто-то могущественный, таинственный и крайне опасный. Кем бы ни была эта сила, она действует из-за кулис, наблюдает, следит за нами из-за завесы бесконечной тьмы и ждет, пока игроки ошибутся. — Я делаю эффектную паузу, а затем продолжаю, понизив голос: — Это предупреждение было написано на обороте библиотечной карточки со дна старинной картотеки, купленной в ирландской комиссии.

Кашлянув, я цитирую строки по памяти:

Не забудь про Игру, или жизнь канет в Лету;
Ищи свой путь по ключам и приметам.
Ползи вслепую, думая, что борешься с судьбой,
Пока мы ждем во тьме, руководя тобой.
Триумф и крах известен наперед,
Так играй же, дитя, игра тебя ждет.

— Ого, сколько пафоса. — Снова неизвестный мужчина.

Оглядевшись, я замечаю мелькнувшую в толпе зеленую куртку, похожую на военную.

— Такова суть игры, — продолжаю я. — Суть «Кроликов». — Я медленно обвожу взглядом комнату. — Награды за участие неизвестны, наказание за разглашение тайны и несоблюдение духа игры сурово — с трудом верится, что в нее до сих пор играют. — Я привычно втягиваю в себя воздух. — Еще вопросы есть?

— Моя подруга говорит, что у нее есть доказательства начала одиннадцатой игры. — А вот эту женщину в красной бандане я не знаю; она сидит на полу, прислонившись к автомату «Логова дракона».

— Без обид, но эксперты считают, что игра закончилась на десятой итерации. Нам остается лишь ждать. Никто не знает, когда начнется одиннадцатая игра и начнется ли вообще.

— А что слышно про Хейзел? — вовремя спрашивает Барон Кордрой.

— Боюсь, это тема для следующей встречи.

Толпа расстроено стонет.

— Если у вас еще остались вопросы, можете скачать PDF-документ с моего сайта.

Обычно где-то половина присутствующих задерживается, и мы общаемся уже неофициально, обмениваясь историями про Хейзел и прочих известных игроков, но сегодня ночью в «Гранд Иллюжн Синема» показывают «Донни Дарко», и до начала осталось всего двадцать минут.

Кому же еще интересоваться «Кроliками», если не фанатам научно-фантастического триллера Ричарда Келли.

Я прощаюсь с участниками, забирающими сдавленную технику, и они поспешно выбегают под дождь.

Когда последний человек выходит из зала, я открываю небольшой зеленый ящичек и пересчитываю деньги. Двести два доллара. Неплохо. Оставив долю Фокуснику, я прячу ящик под прилавок.

— М-да, давно я не слышал такого бреда, — раздается знакомый голос. Тот самый мужчина в военной куртке, накинутой на тонкую черную толстовку с капюшоном, скрывающим лицо. Он играет в «Роботрон: 2048», тот самый автомат, за которым стоял Барон.

Видимо, пока народ уходил, они успели поменяться местами.

— Где Барон? — спрашиваю я.

— Кто?

— Парень, который играл в «Роботрон».

— Пошел смотреть «Донни Дарко», видимо.

Ну разумеется. Про «Кроликов» Барону слушать неинтересно, а заплатить семь долларов за фильм, просмотренный уже раз восемьдесят, — это всегда пожалуйста.

— А я неплох, — замечает мужчина, кивая на экран.

Я подхожу и смотрю на счет. «Неплох» — это мягко сказано. Барон бы в жизни столько не набрал, а он самый настоящий мастер «Роботрона».

— Раньше я часто зависал в автоматах, — говорит мужчина и оборачивается, сбрасывая капюшон.

Я мгновенно его узнаю.

И тут стоит кое-что заметить. Во-первых, мужчина, играющий в «Роботрон», — мужчина, спросивший, знаю ли я Алана Скарпио, — и есть тот самый знаменитый отшельник-миллиардер-филантроп, яко-

бы победивший в шестой итерации «Кроликов», хренов Алан Скарпио собственной персоной. Во-вторых, я могу сколько угодно врать, что мы знакомы, но вижу я его первый раз в жизни.

— У меня просьба, — говорит он.

— Какая? — спрашиваю я.

— С «Кроliками» что-то не так. Помоги мне во всем разобраться.

И с этими словами Алан Скарпио вновь приступает к игре.

2

И ЧТО, МЫ БУДЕМ СЛУШАТЬ ПРО ТУПЫХ ДЯТЛОВ?

Если кому интересно, зовут меня К. Точка. Просто К. Одной буквой.

Скажу сразу: да, К — это сокращение. И нет, уточнять я не собираюсь. Разочарованы? Ничего страшного, уж как-нибудь переживете.

Все мое детство прошло на северо-западе Америки, у тихоокеанского побережья. Тогда мне казалось, что нет на свете более скучного и мрачного региона; уже позже, много лет спустя, в темной зелени древних улиц и потаенных жизней мне начала видеться романтика, а сейчас я понимаю, что зловещая правда скрывается где-то посередине.

Я не ребенок — мы с друзьями успели застать залы игровых автоматов; но и доступ в интернет появился у нас с ранних лет.

С самого детства у меня развита эйдетическая память: способность в мельчайших подробностях запоминать изображения, слова и схемы. По крайней мере, так говорили родители; они называли мою память «фотографической», хотя это неверно. Фотографической памяти не существует — а если бы и существовала, у меня ее нет. Я просто неплохо запоминаю

образы, а потом могу их четко представить. Но для этого нужно увидеть в них какую-нибудь закономерность, которая сможет меня заинтересовать. Так что в учебе это не помогало. Я могу бросить на пол коробок спичек и на память сказать, сколько их было, но извлекать квадратные корни? Увольте.

Зато благодаря куче херни, вертящейся в голове, можно было забалтывать злобных задир, рвущихся почесать об меня кулаки. Получалось, правда, раз через раз, а к старшей школе и вовсе перестало, потому что способность сосредотачиваться на деталях и выискивать скрытые взаимосвязи перестала быть средством самосохранения и стала настоящей страстью.

Именно эта страсть к поиску закономерностей и разгадыванию шифров (часть из которых и шифрами не были) поспособствовала моему диагнозу: у меня нашли легкие признаки аутизма, начали выписывать лекарства и таскать по врачам. Но та же самая страсть привела меня к «Кроликам».

Обычно люди не помнят, откуда узнали о существовании игры. Может, заметили что-нибудь странное в глубинах интернета, прочитали обсуждение «экранов смерти», спрятанных в игровых автоматах восьмидесятых. Услышали от дальних знакомых о мальчишке, который погиб за игрой на «Атари 2600», о существовании которой никто и не помнил.

Но я точно знаю, где и когда началось мое увлечение «Кроликами».

В гостях у друзей семьи в Лейквуде, штат Вашингтон.

Детство мое прошло в том же штате, только в Олимпии, где-то в часе езды от Сиэтла; любой, кто здесь вырос, слышал про «Полибиус» — игровой автомат,

из-за которого в Орегоне якобы погибли люди. Но эта таинственная игра показалась мне куда более приятательной — и куда более зловещей. Как и «Полибиус», ее окружало множество слухов: и о неизвестных людях в серых костюмах, и о психотропных эффектах, пагубно влияющих на участников. Вот только «Полибиус» был на слуху, а игру при мне ни разу не обсуждали — по крайней мере, до того дня.

Каждый год Билл и Мадлен Коннорс, друзья семьи, устраивали посиделки в честь Дня независимости. У них было двое дочерей — Энни и Эмили, старше меня на год и на три соответственно.

Сестры Коннорс слушали лучшую музыку, носили лучшую одежду — обязательно с ремнями и шляпками. В тот день они надели высоченные полосатые котелки, словно из сказки доктора Сьюза; сказали, что купили их в самом модном магазине Лос-Анджелеса, на Мелроуз-авеню. Не знаю, вралы они или нет. На тот момент юг страны ограничивался для меня Оклендом, где находился мой парусный лагерь.

Подвыпившие родители играли в дартс во дворе, а мне понадобилось вернуться в дом, где ждала кола (пить ее можно было только по праздникам). Но по пути на кухню до меня донеслись голоса: Энни и Эмили что-то обсуждали.

Они сидели перед компьютером, глядя в экран.

— Ну что, ты «ЭверКвест» включать собираешься? — спросила Энни.

— Я нашла кое-что поинтереснее, — ответила Эмили, открывая знакомый сайт. Они меня не замечали, но из-за дверей кухни мне открывался прекрасный вид на экран — и на юзнетовскую новостную группу.

Энни наклонилась поближе.

— А что такое «альт точка байнарис точка геймс»?

— Сообщество игроков, — ответила Эмили, с видом знатока стуча по клавишам.

— А что значит «байнарис»?

— Тише.

— У вас есть картинки с Зельдой?

— Нет.

— С танцующим младенцем?

— Просто смотри. — Эмили прикрыла рот сестры ладонью и нажала пробел.

На экране появилось видео — отрывок из документального фильма о диких животных. Диктор зачитывал текст: что-то об императорских дятлах.

— И что, мы будем слушать про тупых дятлов? Пойдем лучше на улицу. Люк Миллиган пришел, — сказала Энни, дергая сестру за рукав.

— Люк Миллиган — полный придурок. Пытался облапать Нину на химии.

— Серьезно? — Энни явно расстроилась.

— Да. И вообще, это не просто дятлы, — сказала Эмили.

— В смысле?

— Посмотри, сколько их. Штук пятьдесят, не меньше.

— Ага, и что? Они большие, в этом дело?

— Большие, да, но не суть. Фильм сняли в 1989 году, а императорских дятлов никто не видел с 1956-го.

— Ого. — Энни придвинулась поближе к экрану. — Но тогда почему...

— «Кролики», — сказала Эмили и выключила компьютер.

— Кролики? — Энни заворуженно уставилась на нее.

И я тоже.

В том, как она произнесла это слово — «Кролики», — было что-то секретное, тайное; так взрослые говорят о том, что не способны понять дети.

Эмили огляделась, проверяя, не подслушивают ли их, но меня закрывала дверь кухни. Она перешла на шепот:

— Это такая игра.

Энни посмотрела на тень дятла, замершую на экране.

— Какая?

— В которую я буду играть, — спокойно ответила Энни.

— А как?

— Сложно объяснить.

— Почему?

— В ней постоянно нужно что-то искать.

— Что, например?

— Закономерности и противоречия. Все, что выходит за рамки логики.

— Закономерности? — переспросила Энни. Она явно пыталась понять, о чем говорит сестра, но получалось плохо.

Эмили, глубоко вздохнув, собралась с мыслями и продолжила:

— Так, смотри: эту документалку сняла студия, которой больше не существует, и не факт, что она вообще когда-то была...

И тогда она пустилась в безумные теории, а мне оставалось лишь стоять на кухне и заворуженно слушать.

Суть сводилась к тому, что в титрах было указано имя без подписанной должности: никаких визажистов, операторов, бригадиров и прочих помощников.

Просто одно-единственное имя посреди черного экрана, ничего больше. «Висячее имя» — так, кажется, назвала его Эмили. Она сказала Энни, что случайно наткнулась на его обсуждение и рассказала об этом друзьям в сообществе. Они разобрали имя с помощью нумерологии и математических формул и в итоге узнали про существование некой «Ночной радиостанции».

— «Ночная радиостанция»? Что это? — спросила Энни.

— Это мы и хотим выяснить. Пойдем.

Мне удалось выбежать во двор до того, как они заметили меня в дверях кухни.

Эмили сказала родителям, что хочет свозить Энни в магазин, а потом неохотно спросила:

— Купить вам что-нибудь?

Ее забросали запросами: сигареты, имбирный эль, чипсы. Пока Энни записывала, Эмили взяла у матери ключи от пикапа.

— К с собой захватите, — послышался громкий голос миссис Коннорс.

— Мы все не поместимся, мам, — возразила Эмили.

— У нас большой пикап. Не вредничай, Эм.

Та выдохнула и прошла мимо меня, даже не повернув головы.

— Ну, пойдем.

— А если я не хочу?

Энни схватила меня за руку и потащила за собой.

На самом деле мне очень хотелось поехать с ними; отчасти потому, что Энни украла мой первый поцелуй, но больше из-за рассказа Эмили. Из-за загадочной игры — «Кроликов».

Она притягивала меня. Казалась такой таинственной, только для взрослых.

Энни настойчиво вела меня к старому бело-голубому пикапу с огромными узловатыми шинами, и в голове вдруг мелькнуло воспоминание: день, когда она поцеловала меня.

Энни Коннорс была красивой, но не по общепринятым меркам. У нее были широко расставленные глаза — чуть шире, чем нужно, — и густая копна диких, непослушных кудрей. Но она нравилась мне: резкая, уверенная в себе, она одновременно восхищала и безумно пугала.

Вскоре после моего тринадцатилетия наши родители совместно праздновали День благодарения. Нас с Энни отправили искать какую-то викторину. Мы спустились в полупустой подвал, к кладовке, где лежали старые игры, и она вдруг толкнула меня к газовой печи, рядом с которой стояла моя кровать, деловито прижалась ко мне, обхватила лицо ладонями и поцеловала.

На вкус ее губы были как виноградные мармеладные червячки. Такие же потрясающие.

— Ну как тебе? — спросила она после поцелуя.

В тот момент слов у меня не нашлось, но, думаю, ответ отчетливо читался в глазах: «Ну ничего себе, охренеть».

— Залезай. — Эмили уже сидела в машине и выбирала музыку.

Возразить было нечего, но и садиться рядом с ней не хотелось. Уж насколько красивой и загадочной была Энни Коннорс, Эмили превосходила ее во всем.

— Давайте быстрее, а то опоздаем. — Она тронулась с места, стоило нам только забраться, — Энни даже не успела захлопнуть дверь.

Меня никогда не интересовали машины, но даже неопытным глазом было заметно, что пикапу лет десять, не меньше. В пепельнице под радиоприемником теснились белые и оранжевые окурки. На полу рядом с пустой бутылкой «Спрайта» валялась старая пачка чипсов, от которых остались одни лишь зеленовато-белые крошки.

— Магазин круглосуточный. — Вместе с вырвавшимся словами пришло запоздалое осознание: Эмили и так знала, как работает магазин.

Все это знали.

Она не ответила. Просто вставила кассету в стереосистему, и та, механически щелкнув и зажужжав, осветила кабину сине-розовыми огоньками. А потом заиграла песня Тори Эймос, и Эмили по извилистой длинной дорожке выехала на главную улицу.



Магазин мы проехали — Эмили даже не сбросила скорость.

Все молчали. Мне было страшно открывать рот — страшно сказать что-то и все испортить. Ведь впереди явно ждало что-то интересное, и то самое шило в заднице приказывало молчать и не рисковать, чтобы меня не прогнали.

Достав из-под козырька сигареты, Эмили убрала руки с руля, чтобы прикурить. Она ничего не сказала, но Энни перегнулась через меня и придержала руль.

Они понимали друг друга без слов.

Энни вела машину, глядя на дорогу. Она удерживала пикап ровно между полос разметки, следя за ними так пристально, словно проводила операцию на моз-

ге или помогала разлететься встречным самолетам — как будто мир бы остановился, заедь она на соседнюю полосу хоть одним колесом.

Минут через семь Эмили перехватила руль и свернула на старую грунтовую дорогу, а еще через минуту остановилась на обочине.

— Кроме дома Питерманов, тут ничего нет. — Мне непонятно, зачем мы приехали. — Но народ иногда тусуется в карьере.

Если бы меня заметили в карьере с Энни и Эмили Коннорс, то уже на следующий день вся школа знала бы мое имя.

Но Эмили, шикнув, погасила свет в салоне и вытащила из сумочки записную книжку.

— Мы точно на месте? — спросила Энни. — Тут же действительно никто не живет, кроме Питерманов.

Эмили смотрела в блокнот.

Все страницы были мелко исписаны словами и цифрами, перемежающимися с зарисовками. Их содержимое было мне незнакомо, а вот манера организации — очень даже. Примерно такие же пометки мы с друзьями делали на миллиметровке, когда играли в *Dungeons & Dragons*.

Эмили обвела несколько цифр, написанных над списком имен и каких-то символов. Потом, подумав, записала их сумму, откинулась на сиденье и выдохнула.

— Сто семь и три, — произнесла она. У меня не нашлось слов: ничто на свете не могло сравниться с красотой Эмили Коннорс, подсчитывающей что-то в уме.

Она отложила записную книжку и обернулась ко мне, пронзая тяжелым взглядом.

— Никому не рассказывай, что ты сегодня увидишь.

— Хорошо. Не буду.

— Я серьезно. — Она с силой схватила меня за запястье. — Поклянись.

— Я никому ничего не скажу. — По взгляду Эмили было видно: ее это не устроило. — Правда. Клянусь. — Она не обратила внимания на мой поднятый мизинец; просто продолжила смотреть прямо в глаза. Видимо, она увидела там то, что хотела, потому что снова сверилась с записной книжкой и убрала ее в сумочку.

Энни вытащила кассету с Тори Эймос.

— Напомни, что ты там насчитала?

— Сто семь целых три десятых, — ответила Эмили.

— Ага, хорошо. — Энни медленно повернула ручку радиоприемника. Звуча не было — только шипение. — Ты точно не ошиблась?

— Будем надеяться. — Она подкрутила звук повыше, а потом повернулась к нам и улыбнулась.

Прекрасно и пугающе одновременно.

Потому что Эмили Коннорс не улыбалась. Никогда.

— Который час? — неожиданно деловито поинтересовалась она.

— Десять ноль шесть, — ответила Энни.

Эмили коснулась моей руки.

— Только не истери, хорошо? — попросила она, завела пикап и вновь выехала на грунтовку.

Мне оставалось лишь принять крутой вид.

Где-то минуту мы ехали под шум помех, а потом Эмили кивнула сестре и нажатием на рычажок выключила фары.

Пикап окружила чернота.

Мы не сбавили скорость, вот только теперь впереди ничего не было видно.

Мы ехали в абсолютной темноте.

Радио продолжало шипеть.

— Эмили, может...

— Тш-ш-ш. — Она схватила меня за руку с такой силой, что потом остались синяки: четыре, от каждого пальца. — Слушай.

Пришлось замолчать и прислушаться.

— Слышите голос? — спросила Эмили.

Энни пожала плечами. Она явно ничего не услышала. Эмили повернулась ко мне, но и тут ее ждало разочарование.

Несмотря на все старания, сосредоточиться не получалось: мешали и помехи, и ситуация, в которой мы оказались. Не каждый день мне доводилось вслепую нестись по старой грунтовке в компании Энни и Эмили Коннорс.

— Что это было? — Эмили еще сильнее увеличила громкость. — Вы же слышали? Пожалуйста, скажите, что слышали.

— Вроде да, — пришлось солгать мне.

На самом деле мне так и не удалось услышать ничего, кроме помех. Голова разболелась. Шипение щекотало в ушах, а где-то в глубине груди завибрировало что-то плотное и расплывчатое, постепенно двигаясь вверх. Во рту пересохло.

Раньше мне казалось, что причиной моего плохого самочувствия послужила скорость, на которой мы мчались по грунтовке в абсолютной темноте, но сейчас я уже сомневаюсь. Не знаю, что это было. Просто что-то... странное. Неестественное.

— Может, включим фары? — испуганно спросила Энни.

— И так нормально, — ответила Эмили.

Когда она выключила фары, дорога тянулась вперед по прямой, но мы проехали немалый ее участок. Оставалось только надеяться, скрестив пальцы, что мы не вылетим с поворота в кювет.

— Эм, слушай... — начала Энни.

— Тш-ш-ш! — шикнула Эмили на сестру. — Там же сказано: ехать нужно в темноте.

Изредка практически неразличимый свет луны выхватывал то деревья, то участок дороги; видимо, Эмили ориентировалась с его помощью.

— Вот сейчас. — Она склонилась поближе. — Слышали?

В этот раз у меня действительно получилось слышать звук, доносящийся из приемника, поначалу едва различимо.

Это был женский голос.

Но стоило мне обернуться к Эмили, чтобы спросить об услышанном, как в салоне что-то оглушительно загудело. Эмили дернула за рычаг; фары осветили дорогу, и под визг Энни мир взорвался ослепительной вспышкой стекла и света.

Когда Эмили вновь включила фары, они прорезали тьму двумя крохотными ядерными взрывами, осветив громадного лося, лежащего на дороге.

Мы даже не успели ничего понять, а все уже кончилось.

Нас с Эмили выбросило на дорогу через лобовое стекло, но Энни так и осталась в салоне.

Уже потом мы узнали, что из-за угла, под которым была повернута ее шея, она ушла из жизни мгновенно, без всяких страданий.

Мне повезло заработать лишь вывих плеча, силь-

ное сотрясение, россыпь синяков и порезов — ничего больше. Эмили серьезно повредила правую ногу. Почти год она провела в больнице, а восстанавливалась значительно дольше.

В последний раз наши пути пересеклись спустя несколько лет после аварии.

Мы с родителями поехали в Сан-Франциско к друзьям и остановились на заправке неподалеку от Вашингтона, потому что мне захотелось в туалет. Тогда, на обратном пути из уборной, Эмили Коннорс и попалась мне на глаза.

Она сидела на заднем сиденье стоящей рядом с нами машины, но никак не отреагировала ни на улыбку, ни на приветственный взмах руки. Так и продолжала сидеть и смотреть прямо перед собой, будто меня не существовало. Можно было, конечно, постучать в стекло, чтобы привлечь ее внимание, но меня смутил ее взгляд. Пустой, будто она не рядом, а где-то далеко-далеко, и никакой стук не сможет вернуть ее обратно. Но проверить это мне не удалось, потому что машина, в которой она сидела, тронулась с места и выехала на шоссе.

В ту же ночь мне приснились Энни и Эмили Коннорс.

Мы ехали по дороге, ведущей к дому Питерманов, но в этот раз навстречу нам вышел не лось, а что-то высокое, серое и кривое.

Когда мы приблизились, стало понятно, что силэт этот принадлежит не человеку; он не был цельным — всю массу его составляла искаженная смесь мелких теней, извивающихся, дергающихся и сливающихся воедино.

Крик застрял у меня в горле, и тело застыло, отказываясь шевелиться.

Как и в ту ночь, радиопомехи зазвенели в ушах, голова заболела, во рту пересохло. А серый силуэт на дороге начал медленно оборачиваться.

Мне хотелось закрыть глаза, но все попытки оказались напрасны.

Эмили не останавливалась, словно ничего не замечала, а Энни склоняла голову к радио, пытаясь расслышать сообщение, которое якобы скрывал за собой белый шум.

Время замедлилось.

Шум и помехи оглушили меня, и непонятный гул вдруг замкнул что-то ужасное в глубинах моего сознания и тела.

Пикап несся вперед, и прямо перед тем, как мы врезались в серую фигуру, она повернулась к нам лицом — точнее, тем, что было на его месте.

А была там лишь непроглядная тьма.

И тогда до меня донесся голос — тот самый голос, что в ту ночь пробился сквозь шум помех; сухой, резкий, потрескивающий, словно огонь.

Говорила женщина, та же, что и в 1999 году.

— Дверь открыта, — сказала она.



**ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ:
ОФИЦИАЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ ХЕЙЗЕЛ**

(АУТЕНТИФИЦИРОВАНО ЧЕРЕЗ БЛОКЧЕЙН)

Всемирная организация здравоохранения описывает игровое расстройство как «модель игрового поведения, отличающуюся нарушением контроля за игрой... до такой степени, что ей отдается предпочтение перед другими интересами и повседневными занятиями, а также продолжением или интенсификацией игровой деятельности, несмотря на появление отрицательных последствий».

Отрицательные последствия — не шутка.

Не забывайте пить воду и предупреждайте кого-нибудь, когда планируете отправиться проверять неизвестную зацепку, про которую никто больше не знает.

Берегите себя.

Хейзел 8

.....
-.....²

3

ЕСЛИ ХОРОШО ПРИСЛУШАТЬСЯ, МОЖНО УСЛЫШАТЬ РЕВЕНЬ

Пол выложен плитками: триста девяносто пять белых, четыреста черных. От входа до столика — ровно двадцать один шаг.

Над автоматом для молочных коктейлей висит маленький телевизор, на экране которого профессиональные спортсмены играют в додзбол — в вышибал, если говорить по-простому. На тротуаре за окном виднеется кислотно-зеленый автомобиль: «Додж Челленджер».

«Додж».

На ум сразу приходит значение слова.

Финт. Хитрость. Уловка.

Алан Скарпио улыбается, обводя вилкой помещение.

— Хорошее местечко, согласись?

— Да, довольно классное.

— Я взял тебе кофе, — говорит он, кивая на грязно-белую керамическую кружку, стоящую на столе.

— Спасибо. — Я присаживаюсь на диванчик, обитый потертым коззамом.

Кафешка расположена через улицу от игровых автоматов Фокусника. Она старая, еще пятидесятых

годов; такие обычно называют забегаловками, а то и похуже. На столиках стоят маленькие музыкальные автоматы — некоторые, кажется, даже работают.

Ситуация не укладывается в голове: я сижу за одним столом с Аланом Скарпио, чуть ли не самым богатым человеком на свете, и смотрю, как он с аппетитом поедает ревеневый пирог.

«Доджбол».

За столом в углу сидит женщина — что это на ней, бейсболка с логотипом «Лос-Анджелес Доджерс»? Кафель на стенах кучкуется группками — пять, шестнадцать, пять, восемь плиток; их количество совпадает с позициями букв в слове «Додж».

Становится страшно.

С самого детства у меня была одна-единственная реакция на любую тревогу: бесконечный поиск закономерностей. Иногда доходило до того, что сосредоточиться на чем-то другом просто не получалось. С возрастом приступы становились чаще и сильнее, так что мне пришлось научиться с ними бороться. Обычно я повторяю уже известные закономерности, и чаще всего они связаны с теннисом.

Я обожаю теннис. С поразительной точностью помню целые турниры — не только теннисные, конечно, бейсбольные тоже, да и диалоги хорроров запоминаю не хуже, — но теннис для самопальной терапии подходит лучше всего. У меня даже есть любимый матч: четвертьфинал Открытого чемпионата США 2001 года, встреча Пита Сампраса и Андре Агасси. Я отстукиваю их подачи на ногах: Сампраса — на левой, Агасси — на правой. Представляю каждый удар, каждый пропущенный и отбитый мяч, и в какой-то момент страх ослабевает и мне становится легче.

Эта техника спасла меня после аварии с участием Энни и Эмили Коннорс, и она же помогла позже, когда родители погибли в несчастном случае во время отпуска в Греции.

После их смерти у меня ушло несколько лет, чтобы отработать систему дыхательных упражнений, помогающих справиться с приступами тревоги, зато теперь не приходится отстукивать на ногах матчи от начала и до конца.

Я успеваю добраться до завершения второго сета и только тогда осознаю, что творю. Поспешно убрав руки с колен, я отпиваю кофе.

Уже десять лет мне не приходилось прибегать к этому методу, не меньше.

Твою мать. Да почему же так страшно?

По слухам, Скарпио пятьдесят шесть, но выглядит он лет на десять моложе. Не особо высокий, худой, с нечесаными каштановыми волосами, светло-голубыми глазами и широкой хитрой улыбкой. Одет в темно-синие джинсы, ботинки-дезерты из выцветшей коричневой замши и белую рубашку. Светлокожий, с едва заметным акцентом — то ли английским, то ли уэльским.

— Вот ты знаешь, что ревень растет так быстро, что его можно услышать?

— Серьезно? — спрашиваю я, потому что не знаю.

— Ага. У меня есть аудио на телефоне, если хочешь послушать.

— А... Круто...

— Да ладно, я стебусь. — Он возвращается к пирогу. — Но не про ревень. Он реально быстро растет, и у меня есть его звуки, но тебе ли не по хрену. Ты хочешь узнать, зачем я пришел, что мне понадоби-

лось в зале игровых автоматов и в первую очередь зачем мне нужна твоя помощь. — Он улыбается. — Угадал?

— Да. Но про ревеня послушать тоже интересно. Алан Скарпио кивает.

— Врешь, ну да ладно. — Он гоняет вилкой крошки по тарелке, собирая их в кучку. — Точно ничего не хочешь? Пирог просто охренительный.

— Нет, спасибо. — Я отпиваю чуть теплый кофе.

— Ну, я наелся, — говорит он и откидывается на спинку стула, выдыхая. От пирога ничего не осталось — даже крошки нашли свое место в животе таинственного миллиардера.

Какое-то время мы сидим молча, но потом я не выдерживаю:

— Ну так, — говорю я, — зачем вы пришли?

— Вижу, меня не ждали.

— Еще бы.

— Понимаю. Обычно-то ты видишь меня по телевизору или в интернете. Я как-то в баре наткнулся на Гэри Бьюзи. Сразу его узнал, как какого-то закадычного друга. Даже улыбнулся ему, когда проходил рядом.

— Это он постоянно твердит про какие-то безумные заговоры?

— Кто ж знает, может, и он, но я его помню по фильмам. «На гребне волны». Классика. «Два сэндвича с фрикадельками!» — Скарпио вскидывает два пальца и вопит так, что слышно во всей забегаловке. — «Два мне возьми, Юта!»

— Не помню такой сцены, — говорю я. Официантка, подошедшая к столику, сурово смотрит на Скарпио, как на ребенка, пролившего молочный коктейль на пол.

— Все в порядке? — устало спрашивает она. У нее большие серо-зеленые глаза, но белки пронизаны тонкими красными капиллярами, а голос слегка хрипит. Типично для человека, который ведь день обслуживал бесконечный поток идиотов. Скорее всего, ее смена подходит к концу, и последнее, чего она хочет, — проблем.

— Все замечательно. Простите. Нам не нужны сэндвичи. Буду вести себя потише, обещаю, — улыбается Скарпио.

— Спасибо, — отвечает она. — А то у меня уже нет сил вас выставлять. — Улыбнувшись, она устало подмигивает и подливает мне кофе.

— Спасибо.

— Не за что, — отвечает она, явно радуясь, что мы не испортили ей весь вечер.

Алана Скарпио она не узнает. Может, поищет информацию о нем завтра, когда придет на работу и увидит, что к чеку на семь долларов приложено триста долларов чаевых.

Дождавшись, пока официантка уйдет, Скарпио достает телефон и кладет на стол.

— Что тебе известно о «Кроliках»?

Я бросаю взгляд на его телефон. Может, он хочет записать разговор? Но на экране не открыто никаких приложений — виднеются только дата, время и милая собачка на заставке: спаниель с голубым платком, повязанным вокруг шеи.

— Ну, в целом то же, что и всем заинтересованным, — говорю я, пытаясь получше сформулировать ответ.

— А если конкретно?

Я не понимаю, что Скарпио хочет услышать. Если он и правда Калифорниак, победитель шестой игры,

то ему известно куда больше, чем мне. А если он не Калифорниак, то деньги все равно при нем есть, так почему бы не нанять эксперта, раз так хочется узнать побольше про «Кроликов»? Нет, разумеется, я тоже знаю немало. Друзья и прочие знакомые считают меня главным знатоком игры. Но Алан Скарпио может позволить себе самых лучших — по крайней мере, лучше вечно безработного задрота, судорожно выступающего на коленках теннисный матч двадцатилетней давности.

— Что, боишься говорить из-за предупреждений? «Играя, помни: никому ни слова»? — спрашивает Скарпио, цитируя отрывок из Игрового манифеста Прескотт, который мы слушали на собрании.

— Нет, конечно, — отвечаю я, хотя все, кто интересуется Игрой, слышал про опасности, с которыми предстоит столкнуться, включая таинственных Смотрителей, которые любой ценой поддерживают порядок в игре. Поговаривают, встреча с ними может закончиться плачевно.

— «И вот идет, тропинкою, по краю», — говорит Скарпио.

— Что? — переспрашиваю я.

— «Божественная комедия» Данте, Ад, песнь десятая. «И вот идет, тропинкою, по краю».

— Точно, — говорю я. — «И вот идет, тропинкою, по краю, между стеной кремля и местом мук, учитель мой, и я вослед ступаю»*. Ну, или как-то так.

— Неплохо, — замечает Скарпио.

— Спасибо, — отвечаю я. — Мы половину семестра потратили на изучение Ада. Но... при чем тут это вообще?..

* Перевод Михаила Лозинского.

— Прости, весь день пытался вспомнить строфу.

— Можно же было найти в интернете...

— Но так же неинтересно. — Алан Скарпио улыбается и отпивает кофе, и вдруг где-то рядом раздается непонятный скрипучий треск. На мгновение мне даже кажется, что лампы в кафе моргают в унисон со странной какофонией.

Мы что, призвали Смотрителей разговорами об игре? Или что-то пробудилось, когда Скарпио процитировал Данте?

— Что это такое? — спрашиваю я.

— Ревень, — отвечает он, указывая на телефон. — Жуть, согласишься? Немного обработать, и можно в саундтрек хоррора пихать.

Я киваю. Жуть, вот уж точно.

Какое-то время Скарпио смотрит на меня, словно ожидает чего-то, а потом улыбается.

— С игрой происходит что-то странное, — говорит он.

— В каком смысле?

— Не знаю, но если мы не разберемся с ней до начала новой итерации, то дружно окажемся в полной заднице.

Телефон Скарпио вибрирует. Он опускает взгляд на экран.

— Прощу извинить, — говорит он и отвечает на звонок. — Что такое?

Лицо его начинает сереть на глазах.

— Точно? Ладно, сейчас буду, — говорит он и вешает трубку. — Так, я побежал. — Звонок явно встревожил его. — Надо кое с кем встретиться. Не проводишь меня до машины?

— Хорошо, но...

— Я бы хотел обсудить кое-что по пути, если не возражаешь.

Раз Алан Скарпио хочет что-то со мной обсудить — значит, буду идти, пока не отсохнут ноги.

— Эм, ну, давайте, — говорю я.

Мы выходим на улицу. Я поднимаю воротник, закрываясь от морозящего дождя, но Скарпио погода не трогает. Он выходит на тротуар. Я спешу за ним следом.

— Обещаю, я все тебе объясню, — говорит он. — Только сначала хочу кое-что выяснить. Не против?

— Нет, конечно, — говорю я.

— Чудесно. Начнем с предыдущего вопроса. Что тебе известно о «Кроликах»?

За недолгий путь от закуской до машины Скарпио я рассказываю все, что знаю об игре: о ее загадочности и таинственности, о ее нелегальности и зависимости, которую она вызывает; о том, что о ней сложно узнать, если не искать специально. О слухах, окружающих ее: о ее древности и связях с орденом тамплиеров, иллиминатами, обществом Туле. В подробностях описываю возможную награду: то ли победителей берут в АНБ, то ли в ЦРУ, то ли выдают миллиард долларов, то ли наделяют бессмертием; говорю и о списке победителей, так называемом Круге, который беспорядочно появляется в случайных странах по всему свету перед началом и после завершения очередной итерации. Вспоминаю все, что могу, о загадочной Хейзел, самом известном игроке всех времен, — говорят, она вышла из игры после победы в восьмой итерации. Заканчиваю я рассказом о том, что изучающие игру люди считают Алана Скарпио

Калифорнияком, победителем шестой игры, и что именно благодаря этому он астрономически разбогател.

Говоря это, я осторожно поглядываю на Скарпио, но тот остается невозмутим.

— Еще что-нибудь? — интересуется он.

— Большинство любителей «Кроликов» думают, что десятая игра уже закончилась, а следующая еще не началась. Так что мы ждем одиннадцатой итерации.

— Все? — спрашивает он.

— Вроде да, — отвечаю я, когда мы подходим к черной «Тесле» Скарпио.

— Как насчет встретиться завтра? Позавтракать вместе?

— Давайте, — говорю я.

— Отлично.

Скарпио достает из кармана небольшой футлярчик из черной кожи и протягивает свою визитку. Она сделана из плотного беловато-серого материала — то ли холста, то ли бамбука. Текста нет — только номер телефона.

— Давай встретимся в кафе часов в одиннадцать, продолжим наш разговор, — предлагает он. — Если не сможешь — позвони, перенесем встречу. Но дело важное, так что постарайся прийти.

Он садится в машину, заводит ее и опускает окно.

— Я приду, — говорю я, изо всех сил стараясь сдерживать рвущуюся на лицо придурочную улыбку.

— До завтра, — отвечает он, а потом трогается, выруливает на дорогу и растворяется в ночи.

Вскоре свет фар исчезает, а я еще долго стою на месте, пытаюсь переварить то, что только что произошло.

Сначала меня удивило, что у Алана Скарпио нет личного водителя, но, если так подумать, это вполне вписывается в его характер. Для миллиардера он показался вполне себе свойским парнем — если, конечно, не вспоминать слухи о его баснословном выигрыше в таинственной и потенциально опасной игре, о которой мало кто слышал.



ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ:
ОФИЦИАЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ ХЕЙЗЕЛ
(АУТЕНТИФИЦИРОВАНО ЧЕРЕЗ БЛОКЧЕЙН)

Если вы уже слышали эту историю — скажите, и я замолчу.

В отдел невостребованных писем заходит мужчина и спрашивает заведующего, не поищет ли он одну марку. Ее напечатали в 1932-м, а изображен на ней арктический беляк. Выпустили марку в Терланде. Если вы хоть чуть-чуть разбираетесь в географии, то знаете, что такой страны нет.

Но марка очень красивая. Просто поверьте.

Что-то в ней постоянно кажется странным — словно ты уже ее видел, словно всю жизнь знал о ее существовании.

Главный ключ к успеху — научиться выделять крупницы важной информации из белого шума, которым нас сбивают с пути. И это касается не только жизни, но и игры.

Можно сколько угодно думать, что наш мир держится на опасной тайне, скрытой от чужих глаз, но это не значит, что наш мир *не* держится на опасной тайне, скрытой от чужих глаз.

Хейзел 8



4

ПАРАДОКС ПАССАЖИРА

Родители умерли, когда мне было семнадцать. И я даже не могу назвать их смерть внезапной, потому что понятия не имею, сколько они провели в перевернутом пароме, пока окончательно не ушли под ледяную воду.

У мамы родственников не было, а брат отца — дядя, с которым мы ни разу не виделись, — отказался брать меня под опеку. Все бабушки с дедушками тоже давно умерли, так что из семьи у меня никого не осталось.

Но впереди ждал университет: учебный год начинался через несколько месяцев, а выпускные и вступительные экзамены давно были сданы. Перспектива столкнуться с государственной системой опеки вдохновляла меня едва ли, поэтому пришлось отстаивать свою дееспособность в суде.

Было несложно. Даже юриста нанимать не пришлось. Все меня отговаривали, но зачем? Просто поверьте, вы бы сами передо мной не устояли, если бы видели. Семнадцатилетний подросток, а бросается юридическим жаргоном, как персонаж какой-нибудь комедии из ранних девяностых.

После смерти родителей осталось немного денег, которые мне потом удалось инвестировать.

На это ушел целый год: сначала пришлось провести херову тонну исследований, потом попрактиковаться на искусственно смоделированной бирже и только тогда выходить на реальную. Благодаря способности различать скрытые закономерности и причинно-следственные связи мне удалось превратить семьдесят тысяч фальшивых долларов в почти четыреста не менее фальшивых тысяч. Вот теперь можно было заняться реальными инвестициями, а заодно продать родительский дом и купить небольшую квартиру в районе Капитолийского холма.

Итак, мне еще не было двадцати, а уже появилась купленная на собственные деньги квартира в модном районе Сиэтла, да и оценки в университете держались на удивительно приличном уровне.

Стоило взять себя в руки, погрузиться в учебу, но нет, как же, ведь это неинтересно. А что интересно?

Разумеется, игры.

Мы часто играли с родителями, когда они были живы, но после их смерти мне постоянно приходилось учиться и работать: времени на развлечения не оставалось. Теперь же благодаря играм у меня снова появились друзья, но не только в этом заключалась их польза. Погрузившись в игру, можно было не думать о том, что случилось с родителями.

Сначала игры действительно помогали собраться с мыслями и отточить навыки общения с людьми. Но, как и с любыми наркотиками, чем дольше играешь, тем быстрее привыкаешь к эффектам, и со временем мне захотелось большего.

Решение нашлось быстро: меньше сна, больше игр.

Ролевые игры, шутеры, онлайн, настолки — мне нравилось все. Моя одержимость дошла до того, что иногда за день удавалось перехватить всего два-три часа сна.

Именно в те годы у меня появились куча знакомых из большого онлайн-сообщества любителей ролевых игр, серьезное пристрастие к алкоголю, и лишь чудом мне удалось избежать психушки.

Суд назвал это «незаконным вторжением», хотя больше подошло бы «проникновение со взломом». Арестовали меня в подвале Гарвардского выездного кинотеатра после трех дней без еды и без сна.

Нашедшая меня полицейская передала суду мои слова: к подвалу меня якобы привели какие-то важные зацепки, потому что именно в это время и в этом месте должен был появиться непонятный «Пассажир».

Скажу честно: в голове у меня тогда был полный кавардак, и виной этому сразу несколько причин. Психиатр прописал мне новые лекарства, а моя собака умерла из-за осложнений во время плановой стоматологической операции. Она была старенькой, но абсолютно здоровой, и ее смерть застала меня врасплох. Оправиться никак не получалось: Руби, маленькая коричневая чихуахуа, была последней нитью, связывающей меня с родителями.

Это она встретила меня дома после пресс-конференции, на которой сообщили, что эвакуация — со временем превратившаяся в аварийно-спасательные работы — закончена и остается лишь спасти корабль, как есть.

Это она была рядом, когда родителей все же признали мертвыми: Руби нужно было кормить и выгули-

вать, и это спасало от дней, растягивающихся в бесконечность.

Когда она умерла, у меня больше никого не осталось.

Как-то ночью, вскоре после смерти Руби, одна новая многопользовательская ролевая игра (или ММОРПГ), «Андерлайт», вдруг напомнила мне про другую. Она называлась «Связи» — в детстве родители частенько играли в нее со мной.

В «Связях» нужно было логически объединять разные изображения, на первый взгляд абсолютно несопоставимые и непохожие друг на друга.

Родители научили меня играть одним летним вечером. Мы хотели съездить в кинотеатр под открытым небом, но тут начался ливень. Мне было очень обидно, потому что в кои-то веки родители разрешили посмотреть с ними взрослый фильм. «Страшилы» Питера Джексона, на который они согласились после долгих уговоров.

Когда мне удалось дозвониться до кинотеатра, там сообщили, что все сеансы отменили из-за погоды. Мама решила, что страшного в этом ничего нет, ведь у нас появилось время на игры.

Она приготовила попкорн, и мы сели играть в «Монополию». До «Страшил» ей было, конечно, далеко, но мне нравилось играть с родителями, а еще больше нравился мамин попкорн — масла в нем было больше, чем самого попкорна.

Потом мы приготовили банановый десерт с мороженым (в нем было больше шоколадного соуса, чем всего остального), и отец принес потрепанную черную коробку, на крышке которой красовалось название, напечатанное ярко-рыжим крупным шрифтом:

«Связи». Игры мы хранили в шкафу, и меня миллион раз посылали что-нибудь там найти. Но ни разу на глаза мне не попадалась эта коробка.

Помню, как мама нахмурилась при виде игры. Она зашептала отцу, что он торопится, что мне нужно подрасти, что эта игра только усугубит какое-то мое «состояние». А он сказал, что именно в этом и суть.

В коробке лежали фотографии, рассортированные по разноцветным конвертам. На обратной стороне плотных карточек, похожих на открытки, были напечатаны слова или цифры.

Смотреть на них было нельзя — только на сами картинки.

Разложив карточки и конверты, отец показал мне одну из них и попросил внимательно рассмотреть.

На фотографии тигр крался сквозь густые заросли джунглей.

Вскоре он отложил ее и показал новую карточку, в этот раз с женщиной, которая сидела за композитным столом на кухне, отделанной в стиле пятидесятых, и разбиралась с документами.

Мама спросила, есть ли между двумя картинками сходство. Оно было: рисунок на шкуре тигра в некоторых местах совпадал с рисунком на обоях.

Тогда отец показал третью карточку.

На ней был изображен музыкальный автомат из дешевого бара, на котором стояла бутылка пива.

Отец спросил, есть ли сходство между второй и третьей фотографиями. Да; время на кухонных часах совпадало с количеством песен в музыкальном автомате.

Он продолжил показывать фотографии, пока не нашлись те, в которых не было сходств.

И тогда игра завершилась.

Потом мы часто играли в «Связи». Сидеть так с родителями было весело, но вскоре мне наскучило разглядывать картинки и выискивать между ними неочевидные закономерности. Игра надоела, и при виде черной коробки с оранжевыми буквами в груди вставал ужас.

Но последняя партия в «Связи» прошла совершенно иначе.

Родители отвели меня в кафе поесть блинчиков. Они не взяли с собой никаких фотографий.

Теперь мы искали связи в реальности.

Отец сказал, что искать нужно что угодно, лишь бы между предметами нашлось что-то общее.

Какое-то время заметить ничего не получалось, и только перед самым уходом на глаза мне попалась девочка в футболке с лошадьё. Почти такой же, как на картине, висящей над входом в кухню.

Девочка с родителями вышли на улицу, и мы пошли следом.

Пока мы стояли у входа в кафе, к остановке подъехал автобус, расписанный рекламой выставки в Художественной галерее Фрая. На рекламе была изображена лошадь, вставшая на дыбы, как и лошади с футболки и картины. Мама схватила меня за руку, и мы побежали к автобусу.

Мы не успели. Родители, посоветовавшись, отвезли меня в галерею на машине.

В музее мы сразу же направились к картине со вздыбленной лошадьё из рекламы. Что-то в ее названии и номере каталога привело нас в парк. Я уже не помню, в какой конкретно, но там точно были небольшой фонтан с чьим-то бюстом и открытая сцена.

Пока родители азартно обсуждали цифры, связанные с картиной, мне захотелось осмотреться.

Нашли меня минутой позже по оглушительным воплям.

Передо мной возвышались огромные бетонные шахматы.

От погоды их защищала металлическая крыша, а вокруг стояли четыре каменные скамьи. Мне взбрело в голову забраться на доску и поиграть в воображаемые шахматы. Родители совсем недавно научили меня играть, и мне очень нравилось наблюдать за движением фигурок. Конечно, выигрывать из-за возраста доводилось редко, но правила шахмат и бесконечные варианты развития игры приводили меня в восторг.

В голове разыгралось сражение: слоны, пешки, ладьи и все остальные сталкивались между собой, а мне оставалось лишь претворять их движения в жизнь. Шахматная доска превратилась в поле боя, и квадраты сменялись под моими уверенными шагами, а маневры отражали борьбу черных и белых фигурок за власть. Но когда черный конь победил белую пешку, что-то вдруг изменилось. Меня охватила сильнейшая паника, а на периферийном зрении вдруг зашевелились темные тени. Казалось, что собственные глаза меня предали. Ноги примерзли к полу. Пошевелиться не получалось.

В тот день меня впервые охватило то самое чувство, что несколько лет спустя вернулось в пикапе Энни и Эмили Коннорс; «серое чувство» — так я его теперь называю.

Первые признаки серого чувства — щекотное покалывание в глазах и низкая пульсирующая вибрация где-то внизу живота. Потом она стремительно взмывает вверх, трепещет, как моль в легких, и руки с ногами тяжелеют и провисают, а под конец во рту начи-

нает вязко, мелко покалывает. А еще в голове встает низкий пустотелый металлический гул, от которого ничего не спасает.

И впервые это ощущение накрыло меня именно там, на огромной шахматной доске посреди парка. Но на этом кошмар не закончился.

Мне вдруг показалось, что парк пропал и мир вокруг изменился.

А еще — что рядом со мной кто-то есть.

Или не кто-то, но что-то — что-то холодное. Помню, как страшно мне было смотреть вверх, потому что оно ждало именно там. И если бы у меня получилось увидеть его — оно бы тоже меня увидело.

И вдруг оно само нырнуло ко мне, стремительно вылетев из далеких-далеких туч.

Теплая моча мгновенно потекла по моим ногам, а из горла вырвался крик.

Прибежавшие на вопли родители тут же забрали меня домой.

Уже вечером, лежа в кровати, я начал сомневаться: может, мне все показалось? Ведь как раз в то время меня потянуло в третий раз перечитать «Властелина колец», а существо, вылетевшее из тьмы, чем-то напомнило Око Саурона, которое заметило Фродо, надевшего кольцо. Помню, что слабость и страх еще долго не покидали меня, словно мне только и оставалось, что лежать и ждать, пока за мной явится кошмар из другого мира.

После этого «Связи» надолго вылетели у меня из головы, и только «Андерлайт» напомнила мне о них.

Даже не сама «Андерлайт» — в игре не было ничего похожего; просто так сошлись звезды. Может, потому, что из квартиры соседей пахло разогретым

в микроволновке попкорном, или потому, что дождь стучал в окна, но в голове вдруг всплыло воспоминание, как мы с родителями сидели за столом и играли в «Связи».

Поначалу оно показалось счастливым, но постепенно изменило свой тон. Мне вспомнилось серое чувство и чудовище, которое пыталось схватить меня в парке. Потом перед глазами встали кричащие и барахтающиеся родители, застрявшие на тонущем корабле, их лица, погруженные в ледяную воду, и взгляды, навеки устремленные в темноту.

Справиться со стрессом обычными методами не получилось, как и выкинуть из головы умирающих родителей. Осталось лишь встать, бросив компьютер включенным, схватить со спинки стула кожанку и выскочить под дождь.

Арестовали меня три дня спустя.

Три дня, полностью посвященных игре в «Связи».

Началом послужила карточка, которую родители показывали в последнюю нашу совместную игру.

На фотографии старушка кормила стаю голубей. Один из них отличался от остальных сизым оперением и красноватой грудкой. Интернет подсказал, что среди обычных голубей каким-то образом затесался странствующий голубь, или голубь-пассажир.

Но странствующие голуби вымерли в 1914 году, а цветная пленка появилась лишь в 1935-м.

Этой фотографии попросту не могло существовать.

На ум мгновенно пришло одно-единственное слово: «парадокс». Судя по одежде старушки и по машинам, стоящим на улице, фотография была сделана где-то в шестидесятых. Учитывая, что на тот момент странствующих голубей не видели уже почти пятьде-

сят лет, реальности она очень даже не соответствовала.

Это напомнило о другой вымершей птице — императорском дятле, который так заинтересовал Эмили Коннорс.

Напомнило о «Кроliках».

Странствующий голубь и адрес, зашифрованный в символах с парковой скамейки, изображенной на фотографии, которой не должно было существовать, отправили меня в видеопрокат. На витрине висел постер итальянского фильма, снятого в 1975-м Микеланджело Антониони. В оригинале он назывался «Профессия: репортер», но в англоязычных странах был известен под названием «Пассажир».

Зацепка в финальных титрах привела меня к одной конкретной странице вышедшего из печати французского детектива, а она, в свою очередь, к автобусной остановке, где пришлось сесть на автобус и ехать неизвестно куда, пока на глаза не попала расписанная граффити стена.

В ней скрывалось послание. По крайней мере, так мне казалось. В общем, из-за него мне пришлось помотаться по всему городу, перебирая зацепки, пока меня не арестовали в подвале Гарвардского выездного кинотеатра, где якобы должен был появиться некто — нечто? — по имени Пассажир.

Голова на тот момент уже совершенно не соображала. Все смешалось в единую кучу.

На самом деле я помню, какой камень свалился с плеч, когда меня арестовали.

Меня проверили на наркотики и психические расстройства, а потом поставили перед выбором: предстать перед обычным судом или судом по делам людей, страдающих психологическими заболеваниями.

Такие суды, как и суды по делам о наркотиках, призваны защищать обвиняемых с расстройствами психики от перегруженной людьми и работой судебной системы.

В итоге именно так меня и судили, отпустив только при условии, что раз в неделю я буду показываться психологу.

Несколько дней спустя после ареста мне наконец-то позволили вернуться домой, а еще через месяц начался третий курс в университете.

Больше в «Связи» мне играть не приходилось — и не только из-за того, что случилось со мной в кино-театре в ожидании Пассажира. Просто потом подвернулось кое-что интереснее.

В моей жизни вновь появились «Кролики».

5

БАРОН КОРДРОЙ

Вздвогнув, я просыпаюсь от настойчивых звонков.

Кто-то пришел, и этот кто-то теперь агрессивно названивает в домофон.

Живу я на самом верху сорокаэтажного кирпичного дома в районе Капитолийского холма. С одной стороны, на потолке тут декоративная лепнина, на полу — паркет, а оконное стекло украшено просвинцованными решетками. С другой — масляная система отопления практически не работает, а из душа то и дело хлещет кипяток, стоит соседям снизу смыть воду в туалете. Управляющий божится, что уже сто лет пытается разобраться с проблемой, но верится в это с трудом.

— Твою ж, К, какого хрена? — Барон проталкивается в дверь и сразу направляется на кухню.

— Ты хоть спал? — спрашиваю я. — Чувствую, что нет.

— Всю ночь писал паре ребят из универа приложение для знакомств, — отвечает он, обыскивая шкафчики в поисках съестного.

На самом деле выглядит он не так уж кошмарно, но в глазах читается безумный, отрешенный взгляд программиста, который всю ночь пялился в экран

под дико орущую музыку — этакая блестящая плотная пелена.

Сам Барон Кордрой высокий, худой, с угловатыми скулами, которые он как-то назвал «лицевыми плечами». Взгляд у него обычно сонный, но за ним скрываются огромный опыт и острый ум. Раньше он занимался финансами, но в последнее время подрабатывает фрилансером. В основном пишет приложения для всяких стартапов и по просьбам студентов, но под силу ему практически все. На самом деле, кажется, когда-то он работал на АНБ, а до фриланса занимался брокерством в крупной сиэтлской фирме.

Чтобы попасть в мир «Кроликов», нужно уметь замечать сложные закономерности, связи и совпадения. У таких людей обычно нет проблем с поиском работы, но еще в университете мне стало понятно, что лишь один вариант одновременно захватывающий и выгодный по деньгам: фондовый рынок.

Когда мы познакомились, Барон уже выгорел — ему надоело гоняться за чужими деньгами. Какое-то время он держался на крохотных дозах ЛСД с аддераллом, но когда наркотики перестали помогать, понадобилось что-то новое.

И тогда он узнал про игру.

Привлекли его загадочная история возникновения и множество теорий заговоров, о которых писали в даркнете, но остался он благодаря бесконечным загадкам и сложнейшим шифрам, которые приходилось решать, — а заодно благодаря друзьям, которых нашел в сборище таких же чудаков, каким был сам.

И не просто остался. Он погрузился в игру с головой.

Мы познакомились с ним у Фокусника; у меня как раз был выпускной курс в универе.

Как и все остальные, Барон Кордрой пришел в зал игровых автоматов в поисках Фокусника. Хотел обсудить с ним «Ксевиус» — вертикальный скролл-шутер, выпущенный «Намко» в 1983 году.

Аркадный автомат он искал, потому что когда-то уже играл в подобный в круглосуточном магазинчике в Орегоне, но что-то с ним явно было не так. Нужно было проверить игру на другом автомате, чтобы знать, от чего отталкиваться. А ближайший «Ксевиус» находился как раз у Фокусника.

Пять подростков из четырех разных компаний, игравших в «Ксевиус» в том магазине, сначала жаловались на головную боль и головокружение, а потом и вовсе упали в обморок. Барон пытался узнать почему.

Он поговорил с пострадавшими, и все твердили одно и то же. Перед тем как потерять сознание, все они видели тень, расползающуюся по экрану. Она манила их, протянув тонкую руку. Все они тут же отпрянули от автомата, потом услышали высокий писк, смешанный с низким гулом, а в итоге очнулись на полу рядом с обеспокоенными друзьями.

Другая причина, знакомые симптомы.

Владелец того автомата утверждал, что игра в идеальном состоянии и что если у Фокусника она отличается, то это потому, что сам Фокусник с ней что-то сделал.

Поверьте человеку, знакомому с Фокусником: если он может переписать код игры из 1983 года, то я Хейзел — а я, спойлер, уж точно не Хейзел.

Барон не нашел разницы между аркадами у Фокусника и в Орегоне, зато он нашел еще кое-что.

Он нашел единомышленника.

Он нашел меня.

• • •

Барон заливает остатки шоколадных хлопьев подмерзшим ванильным йогуртом, который простоял у меня в морозилке минимум год.

— А шоколад есть? — спрашивает он.

— Вчера ко мне приходил Алан Скарпио, — говорю я, изо всех сил стараясь сдержаться.

— Ага, ну да, — отвечает он и запихивает в рот хлопья.

А потом медленно откладывает ложку в сторону, переставая жевать. Он хорошо меня знает: понимает, когда я шучу, а когда говорю про самую настоящую встречу с живым, мать его, Аланом Скарпио.

— Ты серьезно?

— Он приходил на собрание. Добил твою партию в «Роботрон».

— Алан Скарпио приходил в зал Фокусника?

— Да.

— Вчера?

— Ага.

— Тот мужик в толстовке, который пошел играть после меня?

— Именно.

— Охренеть. И вы пообщались?

— Ага. И пирога поели.

Барон смотрит на меня с распахнутым ртом.

— Ну, Скарпио поел. Мне хватило кофе.

На то, чтобы выставить Барона восвояси, уходит немало времени, но сначала приходится рассказать подробности вчерашнего вечера и пообещать позвонить, как только встречу со Скарпио.

6

САБАТИНИ ПРОТИВ ГРАФ

Дождь в Сиэтле не такой, как в других городах.

Непогода заставляла меня и в Лондоне, и в Нью-Йорке, и в Гонконге, и много где еще, но нигде, кроме северо-западного тихоокеанского побережья, не было такого дождя. Изумрудный полумрак здесь глубокий, бесконечный и пористый. Он сливается с окружением и в какой-то момент становится неотъемлемой твоей частью.

Путь к закуской я прохожу под дождем.

На мне выцветшая синяя толстовка с капюшоном, джинсы и светло-серые конверсы All Stars.

В Сиэтле я живу практически всю жизнь, и хотя иногда мне доводилось оказываться под зонтиком, я даже не помню, есть ли у меня собственный.

Здесь никого не удивить тридцатью дождливыми днями в месяц. К ним привыкаешь. Осенней депрессии у местных жителей не бывает — она длится у них круглый год. И, честно признаться, меня все устраивает.

Я люблю дождь; в нем можно скрыться.

В закускую я приезжаю за полчаса до встречи и, пока жду, успеваю выпить несколько чашек безвкусного кофе. Иногда начинает казаться, что мне все просто

приснилось, но на заляпанном композитном столе рядом с грязно-белой керамической кружкой лежит визитная карточка Скарпио.

Это не сон. Все было взаправду.

Связь с «Кроликами» преследовала меня всю жизнь, но чувство это было эфемерным, мимолетным, ускользающим. А сейчас что-то изменилось. Как будто еще чуть-чуть, и появится доказательство, что не зря были потрачены все часы, проведенные в интернете в поисках информации об игре, в существовании которой никто не был уверен; все деньги, отложенные на поездки по захолустьям типа канадского Виннипега, где в итоге не находилось ни единой зацепки; все силы, уходившие на бесконечные подработки, ведь так нужно было купить коллекционное издание какого-нибудь непонятного атласа, в котором якобы скрывались подсказки по игре.

Картинка наконец-то складывалась воедино. Слово «Кролики» вдруг стали реальностью.

Но Скарпио опаздывает. Почти что на час.

Выпив еще кофе, я минут пятнадцать сверлю взглядом номер на визитке, а потом решаюсь позвонить.

На первом же гудке трубку берет какая-то женщина.

— Да?

— Эм, здравствуйте. Позовите, пожалуйста... мистера Скарпио. Мы вроде как должны были с ним сегодня встретиться.

— Вы «вроде как» должны были встретиться?

— Он сказал, что встретит меня за завтраком.

— Откуда у тебя этот номер?

— Мистер Скарпио дал.

На какое-то время воцаряется тишина.

— Ну и где ты?

— В закускойной.

— В какой еще, на хер, закускойной?

Я диктую адрес.

— Вот там и сиди. — Она вешает трубку.

Не знаю, что она собирается делать: заставить его позвонить, прийти или перенести встречу. Хочется есть, но не хочется оказаться перед Аланом Скарпио с тарелкой яичницы, если он вдруг заявится, так что я ничего не заказываю.

— Ну, как тебя звать? — интересуется женщина, плавным движением присаживаясь за столик.

Ей лет тридцать пять, азиатка. В блестящих черных кудрях — едва заметные цветные пряди. Одежда на ней дорогая: ощущение складывается такое, что она либо агент ФБР, либо продавщица из бутика Тиффани. На ее губах играет полуулыбка, по которой видно — эмоции за ней совсем не те, что скрываются за обычной улыбкой.

Людей в закускойной не очень много, но столиков десять заняты точно. Откуда она узнала, что это со мной должен был встретиться Скарпио?

— Меня зовут К, — отвечаю я.

— К. Сокращение, что ли?

— Да.

Она быстро понимает, что не дожидается пояснений, и склоняется ближе, скрепя руки на столе.

— Где он?

— Скарпио?

— Кто еще-то, блин?

— Не знаю.

Только сейчас я замечаю, что из-за разговора — или, скорее, допроса — постукиваю по столу, повто-

ря третий, финальный, сет финала Уимблдонского турнира 1991 года: Штеффи Граф против Габриэлы Сабатини. Эта партия вошла в историю, сделала Граф легендой Уимблдона. Ее подачи я выстукиваю слева, Сабатини – справа. Во втором сете Штеффи проиграла. Среди зрителей сидит принцесса Диана. Чудесный денек.

Женщина смотрит на меня так, словно видит насквозь. Пульс учащается. Я изо всех сил стараюсь медленно, глубоко дышать.

– Вы вчера здесь встречались?

– Да. Ну, точнее, мы встретились в зале игровых автоматов, а потом пошли сюда есть пирог.

Она кивает, обдумывая сказанное.

– А мистер Скарпио приедет? – спрашиваю я.

– Итак, вы поели пирог. Что дальше?

– Не мы, а мистер Скарпио. Только он ел пирог.

Она смотрит на меня, дожидаясь ответа на вопрос.

Да уж, не знаю, кто эта женщина, но точно не продавщица из бутика Тиффани. Я продолжаю выстукивать игру. Третий сет, 5:0 в пользу Штеффи Граф, ее подача.

– Мы с мистером Скарпио встретились в зале игровых автоматов через дорогу. Потом пришли сюда, немного посидели, и он попросил проводить его до машины.

Она задумывается на пару секунд.

– Он играл в игры?

– В смысле?

– В зале игровых автоматов. Он во что-нибудь играл?

– Э... ну да. Как минимум в «Роботрон».

– «Роботрон: 2048»?

— Да.

Она достает старую записную книжку — рыжий потрепанный «Молескин» — и пишет что-то черной шариковой ручкой.

— Простите, а вы кто? — спрашиваю я.

Она смотрит на меня взглядом задолбавшегося тайного агента, который вот-вот перейдет от цивилизованного допроса к избиению телефонным справочником.

— Я работаю на мистера Скарпио.

— И все?

— Что дальше? — спрашивает она, игнорируя мой вопрос.

— Простите?

— Что было дальше?

Такое ощущение, что в закуской вдруг похолодало градусов этак на десять и даже свет чуть угас.

Возможно, стоит рассказать ей о звонке, из-за которого Скарпио вдруг сорвался с места, но женщина эта кажется невероятно опасной. Мне хочется побыстрее закончить наш разговор.

— Ничего, — качаю головой я.

И вдруг происходит нечто неожиданное.

Штеффи Граф проигрывает в финале Уимблдона. Это немыслимо.

Их матч проходил у меня в голове тысячи раз. Я знаю каждую подачу, вижу их четко и точно, все до одной. Штеффи Граф побеждает. Она победила. Это исторический факт.

Ничего подобного со мной еще не случилось. Матчи всегда заканчивались так же, как и в реальности, не расходясь ни на одно очко. Меня трясет. Руки начинают дрожать.

— Все в порядке? — спрашивает женщина.

— Да, — вру я и стараюсь взять себя в руки. — Вы не знаете, мистер Скарпио придет?

— Сомневаюсь, но если он появится — передай, чтобы позвонил домой. — На этом она встает и уходит.

Проследив за ней взглядом, я вижу, как она переходит улицу и скрывается в зале игровых автоматов.

Чуть позже я схожу узнать, не сказала ли таинственная женщина чего интересного, но пока есть другие дела. Мысленно я быстро прокручиваю теннисный матч.

Штеффи Граф побеждает, как и должна была.

Слегка расслабившись, я заказываю завтрак.

Есть хочется невыносимо.

— О, да это же ваш друг вчера просил сэндвич с фрикадельками.

Я доедаю остатки омлета с сыром и встречаюсь взглядом с серо-зелеными большими глазами официантки, которой пришлось мириться со Скарпио, бросающимся цитатами, за что ей досталось немало чаевых.

— Было такое, — признаюсь я.

— Погодите, я сейчас вернусь, — говорит она и уходит в подсобку.

Понятия не имею зачем.

Где-то через минуту она возвращается и вручает мне телефон Алана Скарпио.

— Вот, вы забыли, — говорит она, а потом поспешно уходит к другому посетителю.

Либо Скарпио случайно оставил телефон на столе, когда включал мне звуки ревения, либо он вывалился у него из кармана.

Какое-то время я просто смотрю на заставку с песиком, а потом понимаю, что экран не заблокирован. Стоит всего раз провести пальцем, и данные с телефона Алана Скарпио станут моими.

Через несколько минут я снова подзываю к себе официантку и объясняю, что телефон не мой, а друга и что я обязательно передам, где его искать, если смогу с ним связаться. Она отвечает, что пока отнесет его в служебное помещение.

Потом я снова звоню на номер, который дал Алан Скарпио, но в этот раз никто не берет трубку — даже автоответчик.

Дождавшись, пока таинственная женщина уйдет из зала игровых автоматов, я перебегаю улицу, чтобы узнать у Хлои, не упоминала ли женщина Алана Скарпио.

Как-то раз мы с Хлоей чуть не начали встречаться — по крайней мере, так я считаю.

На тот момент мы были знакомы всего пару недель, и ни она, ни я не состояли в отношениях.

У нашего общего друга открылась выставка, и мы решили сходить туда в компании ребят, с которыми познакомились у Фокусника.

Не знаю, что она ко мне чувствовала, но мне она понравилась с первого взгляда. Умная и веселая, она интересовалась тем же, что и я, хотя любой нормальный человек счел бы мои хобби смертной скукой. И хотя иногда казалось, что ей на все глубоко наплевать, меня было не обмануть. Вовсе ей было не плевать. Наоборот, она ныряла в свои интересы с головой и уделяла им много внимания, просто нужно было узнать ее поближе.

Себя она называла музыкантом в отставке. С шестнадцати до девятнадцати она вела совершенно другую жизнь — писала и пела песни в относительно популярной инди-рок-группе.

Как и в случае песен «Cut Your Hair» у Pavement и «Creep» у Radiohead, у группы Хлои, Peagles, тоже был один-единственный хит, переплюнувший признанный критиками альбом. Песня называлась «MPDG (Маниакальная девушка-мечта)».

В клипе Хлоя играет на укулеле и делает это просто охренительно. Классное видео.

Хотя Peagles успели выпустить всего один полноценный альбом и один мини, «MPDG» выстрелила и так часто использовалась в кино и на телевидении, что ближайшие двадцать лет Хлоя могла не работать.

После выставки друзья предложили собраться у меня и отметить. Квартира у меня была большая, других квартирантов не было, а идти до нее было всего ничего — к тому же алкоголь у меня всегда имелся.

В компании нас было шестеро, но большую часть вечера мы провели втроем: я, Хлоя и ее подруга Аманда. Мы разговаривали: обсуждали игры, фильмы, комиксы, сериалы и все, что приходило в голову. А когда вспомнили про время, был уже час ночи и остальные давно разошлись.

Когда Хлоя с Аmandой тоже собрались уходить, наши взгляды пересеклись. Хлоя едва заметно улыбнулась, заправляя волосы за ухо, и по телу вдруг пробежал электрический разряд. Дыхание сбилось, и восстановить его никак не получалось.

Как вообще люди дышат?

Как только легкие перестали бунтовать, мы обнялись на прощание, и Хлоя с Аmandой ушли.

В моей голове засела лишь одна мысль: как позвать Хлою на свидание. Если пойдем в ресторан, будет скучно? Да, определенно. Может, на выходных в «Крокодиле» будет играть какая-нибудь классная группа? Надо будет утром проверить.

И тогда в дверь постучали.

Было несложно представить, как я открываю дверь и вижу Хлою, стоящую на пороге. Как она говорит, что ей вдруг захотелось прогуляться, что-нибудь в этом духе, что со мной весело и она хочет побыть вместе еще немного.

Но вернулась не Хлоя. Вернулась Аманда.

Она сказала, что забыла очки, а потом предложила еще что-нибудь выпить и обсудить «Сэндмена» Нила Геймана.

В итоге мы провели вместе пять лет.



Когда я захожу, Хлоя покачивается на стуле, сидя за прилавком. На ней выцветшая футболка NPR, Национального общественного радио, рваные джинсы и простые эплловские AirPods, которые она достает из ушей, прикрытых кудрявыми светлыми волосами.

Улыбаясь, она демонстрирует мне средний палец.

— Фу, как некультурно, — говорю я. — Ты же на работе.

Она пожимает плечами.

Я спрашиваю, зачем приходила таинственная женщина. Хлоя отвечает, что они не разговаривали — женщина просто поиграла в «Роботрон» и ушла.

— А с чего это такой интерес к какой-то женщине? — с подозрением спрашивает Хлоя.

Я рассказываю про Скарпио.

— Алан Скарпио?

— Ага.

— Попросил тебя помочь с игрой?

— Да.

— С «Кроликами».

— Именно.

Хлоя какое-то время пристально на меня смотрит, а потом откидывается на стуле и скрещивает руки.

— Врешь.

Я улыбаюсь.

— Да ладно?

— Клянусь, все так и было.

— Обалдеть! — Хлоя чуть не выплевывает жвачку. — Вообще, да, та женщина спрашивала, не видела ли я Алана Скарпио. Я подумала, она шутит.

— Он действительно сюда приходил. Мы должны были сегодня встретиться, но он не явился, а дозвониться до него не получается.

— Гони подробности, — требует она.

И я все рассказываю.

Хлоя выпытывает у меня все до последней детали — дважды. И чем дольше я обсуждаю с ней ситуацию, тем более безумной она начинает казаться. Алану Скарпио, миллиардеру-филантропу, якобы победившему в шестых «Кроликах», понадобилась моя помощь, потому что с игрой было что-то не так...

Хлоя спрашивает, точно ли приходил Скарпио, а не какой-нибудь его двойник.

Я киваю — но червячок сомнений начинает точить изнутри.

7

ДЖЕФФУ ГОЛДБЛЮМУ СРЕДИ НАС НЕ МЕСТО

Спустя три дня после неудавшейся встречи с Аланом Скарпио я снова звоню по номеру с визитки.

Вне зоны действия сети.

Барон снова занят каким-то сложным проектом, а Хлоя целыми днями работает в зале игровых автоматов, так что я в кои-то веки решаю привести в порядок пару аккаунтов на онлайн-бирже и свою квартиру.

Встреча со Скарпио кажется бредом — словно на мгновение меня перекинуло в альтернативную реальность, где миллиардеры приходят ко мне за помощью и едят со мной пироги.

Номер, который дал мне Скарпио, вечно вне зоны доступа, а сам он известен своей нелюдимостью, так что я понятия не имею, как с ним связаться.

Если ему так нужна моя помощь с «Кроликами» — придется прийти ко мне самому.

Я возвращаюсь к прежней жизни и стараюсь не вспоминать ни про «Кроликов», ни про Скарпио, ни про странную беседу в закускойной.

А два дня спустя по новостям сообщают, что Алан Скарпио пропал без вести.

Одна из компаний по связям с общественностью, которой он владел, провела пресс-конференцию. Их представитель сказал, что с момента пропажи прошел «значительный, но на данный момент неустановленный период времени». Он обратился к общественности: если кому-то известно о местонахождении Алана Скарпио, «пожалуйста, свяжитесь с нами по этому номеру».

— Охреть-охреть-охреть! — вопит в динамике телефона Барон Кордрой, с трудом сдерживая восторг. — Алан Скарпио сказал нам, что с игрой творится что-то странное, и тут же пропал!

— Ага. Жсть, — отвечаю я.

Разумеется, «нам» Алан Скарпио ничего не говорил. Он обращался ко мне, но Барона я не поправляю. Даже не помню, когда он в последний раз так чему-либо радовался.

— Надеюсь, с ним все в порядке, — говорю я.

— Погоди, как думаешь, его исчезновение связано с вашим разговором?

— Не знаю.

— Твою мать, К. А вдруг это «Кролики»?

Я не отвечаю. Новость об исчезновении Скарпио никак не удастся переварить. Не может же это быть совпадением, правда?

— Капец, и что нам теперь делать? У нас же никаких зацепок, только таинственный визит миллиардера и какая-то женщина, которая нагрязнула в закусочную, — говорит Барон.

Но он ошибается: зацепка есть.

— Я перезвоню, — говорю я и вешаю трубку.