

В ОЖИДАНИИ ГЭНДАЛЬФА



Потому что иногда реальность — все же не совсем то...

Быть монстром порой нелегко. Конечно, кто-то должен это делать, к тому же приятно иногда поколотить волшебника или эльфа, но давайте смотреть правде в глаза: по большей части сидишь в кустах или по колению в ледяной воде, ожигая, пока неосторожный путник на тебя наткнется или, что бывает гораздо чаще, вообще тебя не заметит и пройдет мимо — навстречу новым приключениям, а ты сидишь отморозившей задницу, пока кто-нибудь не встанет, что надо бы сказать тебе, кулаки они все пошли. Конечно, поначалу тебе об этом не говорят. Якобы лучше монстра должности не сыскать. Ну тебе чувства впы. ни стресса, крутой прикид, и оживать можно сколько угодно раз. Чего еще надо?

Ну, может, конечно, ну монстры должны быть с вопсветлыми сторонами. Полюю, как начепают шестнадцать лет, книжный мальчик, толщин, отчаявшийся. Конечно, тут была замешана и девушка: полудэльф, двадцатилетняя, рыжая, маленькая резновыгупка. Красотка. По правде сказать, я и впрямую пришел из-за нее, но она меня никогда не замечала. разве что подстрелит из лука иногда или мечом изрубит. Но все-таки она меня всегда убивала бережно, дружелюбно, или, по крайней мере, мне хотелось в это верить, и я в ответ всегда особенно старался, когда на нее нападал, пока она не пожаловалась, что я ее преследую, и тогда ее парень (воин-профессионал, с плечами, как у игрока в регби, типичный эльфа-самец) велел мне держаться от нее подальше.

Но к тому времени я уже подсел. Меня избивали, убивали, рубили в капусту, мне отрубали голову, накатывали на меня заклятья, подстреливали, телепортировали, зомбифицировали, испепеляли, прыгали ножом, превращали и низводили до слез. Но я снова приходил каждую субботу, вечером, в снег и дождь, чтобы провести ночные часы в битве против сил света.

Такова дьявольская притягательность живых ролевых игр. Начинается с Толкина — занево, может, еще и в школе похвалит, — а потом тебя медленно затягивает, Стив Джексон¹ или «Games Workshop»

¹ Стив Джексон — британец, один из основателей компании «Games Workshop», создавшей легендарную игру во вселенную Могота Войны (WarHammer).

ли. Ты тапнешь от родных и друзей, и это не к добру. Родители ждут, что ты никуда не ходишь, что из твоей комнаты доносятся странные запахи. Друзья начинают тебя избивать; ты оказываешься в оксфамских¹ магазинах; начинаешь понимать, что твой младший сестренка находится в «Ксене, королеве воинов», и наконец победоносно выступишь из своей комнаты, облачившись в вязаный свитер (обрызганный серебрянкой из баллончика, чтоб было похоже на кольчугу), на плечах гордо развевается занавеска из стали, в руках резиновый меч, обмотанный серебряной изолентой, и зовут тебя теперь Хрок Великолепный.

Как и следовало ожидать, у родни твое явление вызывает страх и ненависть. Но семья уже упало на благодатную почву; ты вошел в мир крутых ролевых игр; три недели, и ты уже сменил обмотанный изолентой меч на литой из латекса, стилел себе кольчугу из тысяч разрезанных металлических шайбочек и можешь поспорить с тномом по имени Снорри о том, какой рукав лучше — короткий цельнокроеный или реглан.

Теперь пути назад нет. В субботу по вечерам ваши кружок ролевиков — группа благородных героев, группа монстров и судья — собирается на опушке

¹ «Оксфам» (Oxfam) — сеть магазинов подержанных товаров, принадлежащая одноименной благотворительной организации.

леса. Всю ночь напролет враждующие стороны томятся друг за другом, проламываются сквозь подлесок, вооруженные до колыков и горящие жаждой убийства. Выигрели, все это вызывает наркотическую зависимость; темнота, азарт охоты, примитивное оружие, первобытный страх. А некоторым — слабикам вроде меня, отчаявшимся, отвергнутым, изгоям, одиночкам и уродам, — приносит столь желанное облегчение, шанс хоть ночь побыть не собой, а кем-то другим.

Две недели из трех я был монстром. На третьей неделе — жрецом-воином по имени Лазарь, пока меня не подстрелил отряд орков; потом бродяжником по имени Путемир — ему удалось добраться до третьего уровня, где его подстерет в засаде злобный служитель культа; потом волшебником по имени Рокоглас, которого внезапно сразил волшебный снаряд и, наконец, варваром по имени Грыз — его бросили в пути, когда он заболел; был январь, снегу по колено, а жилетов варвары не носят.

Те, кого я играл, редко доживали до утра, и поначалу я думал — мне просто не везет. Другие завсегдатаи росли в чинах, переходили на следующий уровень, набирались опыта и умения, становились практически неуязвимыми. Прошло тридцать лет, и многие из толпащих до сих пор с нами: Титания, дева-эльф, все такая же рыжеволосая и прекрасная; Лигсо, вор; Бельтан, воин, который всем рассказывает, что по выходным занят в Территориальной ар-

человек, Филберт Сребровлас, старый папаши - когда мы начинали, ему было уже за сорок, но он и сейчас еще крепок, хотя нынче его меньше тянет в бой, а все больше — к эликсиру, который у него всегда с собой во фляжке. Споры со своим верным товарищем тоже до сих пор с нами, и Вельдаррон, боец на мечах, и Морат, целительница, которая ходит только потому, что она подруга Вельдаррона, а его вечно ранят. По правде сказать, он и меча в руки не может взять, чтоб не ткнуть им себе же в лицо, но благодаря целительному искусству Морат он практически достиг бессмертия и приобрел репутацию отменного рубаки.

Вот не знаю, насколько Морат предана игре. Честно говоря, целительницей быть довольно скучно. У нее бывает такое лицо, когда она думает, что никто не смотрит, и еще у нее есть привычка говорить «Да пофиг», когда кто-нибудь поправляет ее ошибки в заклинаниях. Но Вельдаррон, как известно, неровно дышит к Титании (а кто к ней равно дышит, спрашивается?), и, должно быть, Морат считает нужным приглядывать за соперницей. И наконец, Паук. Надо сказать, я занего слегка переживаю: то есть я хочу сказать, фантазии фантазиями, а реальность реальностью, но я не уверен, что Паук чувствует разницу. Взять хотя бы то, что я никогда не

¹ Территориальная армия — в Британии один из компонентов национального резерва вооруженных сил.

видел его вне роли. Все остальные вне игры живут нормальной жизнью: Титания держит книжную лавку с литературой по «нью-эйдж», Вельдаррон — бухгалтер, Литсо работает в налоговой инспекции. А Паук — нет. Насколько известно, он всегда Паук. Никто не знает, как его на самом деле зовут: никто никогда не видел его без игрового костюма. Другие приходят в камуфляже или джинсах, иногда заходят в паб по соседству пропустить пару кружек пива, прежде чем облачиться в костюмы и войти в роли. Но не Паук. Он не любител дружеского трепки. Спросишь его, видел ли он вчера такой-то фильм по телевизору, а он молча уставится на тебя, словно ты — кака-нибудь живность, которую он нашел под перевернутым камнем. Никто не знает, где он живет. Не верится, что у него обычный дом, с диваном, телевизором или хотя бы кроватью. Он охотно зайдет в паб — даже выпьет, если кто-то другой утешает, — но всегда прибывает в полном снаряжении: мечи, арбалет, плащ, кольчуга, заплечный мешок, рубаха, фляга с зельем, пояс с инструментами, амulet. И все снаряжение у него хорошее, профессиональной работы. У всех остальных все по большей части самодельное. У большинства из проковок только по одной настоящей, действительно хорошей вещи — обычно это оружие. Но у Паука вроде бы все вещи настоящие.

Взять, например, кольчугу. Она стоит кучу денег, но прилаженная кольчуга, подогнанная по раз-

меру, еще дороже. Качественное оружие из латекса доходит в цене до трехсот фунтов, а у Паука целый арсенал: длинные мечи, полугорные мечи, короткие мечи, шпты, кинжалы, арбалеты с особенными стрелами; да еще настоящее оружие, которое он носит с собой для понта (не может же он использовать его в бою). Для ролевой игры то, что надо, но вот в деревенском пабе в субботний вечер может оказаться не к месту.

Хотя ему на это плевать. Его не задевают насмешки и косые взгляды. А после прошлогодней истории с толпой футбольных фанатов большинство наших обходят его стороной и не рассказывают при нем анекдотов из «Властелина колец». Потому что Паук в отличие от Велдарадона драться умеет; а как монстр со стажем могу подтвердить. Понимаете, у него большой опыт. За тридцать лет у него не набрется и дюжины ран. А когда его ранят, он относится к этому очень серьезно — тут тебе и бутылочки бутфорской крови, и нанесенные гримом шрамы. Более того, я подозреваю, что он потом татуирует эти шрамы, чтобы их увековечить. — Я точно знаю, что у него до сих пор остался шрам от волшебного снаряда, которым я, будучи злобным служителем культа, попал в него пять лет назад. Он был страшно зол, что я стрелял ему в спину, — казалось, готов меня убить, хоть Титания, чья очередь была судить, и решила, что выстрел был честный, и Морат Первой (одной из предшественниц нынешней Мо-

рат) пришлось Паука быстренько исцелять. С тех пор я его чуть побаиваюсь.

Ну и конечно, монстры. Сегодня вечером нас десяти, но большей части случайные люди, а не постоянные участники вроде Титании. Паука и меня. Университет — хорошее место для поиска «мечового мяса»; у большинства студентов куча свободного времени, они бодры, энергичны, и ими, как правило, легко управлять. Но все же руководить обязательно должен опытный игрок, потому что здесь. Неопытные монстры порой увлекутся: не учтывают, сколько раз в них попали, вообще слишком возбуждаются. Моя задача — держать их под контролем. Следить, чтобы они играли по правилам. Следить, чтобы никого не убили по-настоящему. Потому что в этих лесах что угодно может случиться: тут темно, нервы натянуты; иногда, если игра пошла, можно честно поверить, что это все настоящее, что в лесу по правде рыщут орки, волки-оборотни или нежить. Можно почти поверить, что ты за много миль от цивилизации, единственный свет — лунный, любая тень может оказаться врагом. Одно неверное движение, и ты мерв; когда это понимаешь, каждое нервное окончание словно поджаривается на огне, все чувства обостряются.

А бывает, игра не заладилась: идет дождь, ты повернул ногу; твои дорожные сапоги в собачьей дерьме, а из местного паба долетают звуки караоке; потом поджидает полицейская машина, разобратся,

от чего шум, и ты как наиболее опытный участник вынужден объяснить дежурному констеблю, с какой именно целью ты болтаешься по лесу в час ночи в костюме гоблина и весь в грязи. Как я уже сказал, быть монстром порой негетко.

Сегодняшняя ночь — ни то ни сё. Правда, слегка накрапывает. Но сквозь равные тучи видна четвёртушка луны и не слишком холодно. Создает атмосферу. Сейчас я сижу в ветровке под деревом и перебираю бланки протоколов. Сегодня моя очередь быть судьей. Я жду не дождусь.

Монстры уже здесь. Если среди них нет опытных игроков, то сначала надо их ввести в курс дела, чтобы они знали, примерно чего можно ожидать и какие костюмы им следует надеть. Надо распределить роли, объяснить правила. Часто среди них бывают новички: какой-нибудь прыщавый студент в камуфляже решил попытать счастья. Сегодня таких троё: все они хихикают и чересчур возбуждены. Не знаю, как их зовут — иногда нет смысла запоминать имена, слишком быстрый оборот участников. Другие — мои ученики, шестиклассники, им лет по семнадцать, самое большее восемнадцать: Мэтт, Пит, Стюарт, Скотт, Джейс и Энди. И конечно, я. Смити. Бесменный монстр.

Я, конечно, знаю, что я для них — холодный анекдот. Сорок шесть лет, тощий, лысеющий, отчаявшийся. Я знаю, что вне роли я похож на учителя географии — что вполне понятно, поскольку я и есть учитель географии, — и я заметил, что иногда,

когда я подхожу к группе, выцаряется невольная тишина, и еще я видел, как переглядываются новички, когда думают, что я их не вижу. Бедняга Смити, вот что они думают. Вечно отстает на три шага. Господи, вот ведь дузер. Не дай бог превратиться в такое убожество.

Но в игре по старинным правилам есть что-то особенное. Им не понять — восемнадцатилетним, бессмертным; через пару недель они перекочуются на другую игру или, еще хуже, отпочкуются и вместе с другими детьми, своими ровесниками, образуют новую группу, изменяя правила под себя, чтобы весело провести время. Я пытаюсь объяснить им, что мы собирались не для веселого времяпрепровождения. Они думают, что мы все это затеяли ради костюмов и побрякушек: кучка фетишистов и дуллитов, вроде людей, которые одеваются в костюмы из «Стартрека», или тех, которые живут в вигвамах с оянцами и без центрального отопления.

Но смысл игры совсем не в костюмах и побрякушках. Смысл игры — честь, законы, добро и зло. Смерть и слава. И еще истина — которая не в том, что драконы есть на свете, но в том, что их можно победить. Потому что мне с годами все сильнее хочется верить в то, что их можно победить. Фильм берет понять бы, о чем я, — его жена умерла от рака двадцать лет назад, и, кроме нас, у него никого не осталось. И у Титании тоже — ей под пятьдесят и детей у нее нет, и у Литсо, который всю свою жизнь, кроме этих ночей с субботы на воскресенье, при-

творяется натуралом. Эти детишки просто ничего не знают, какое тебе возвращаться в обычную, убогую, нереальную жизнь — две комнаты, три полена в камине, спящая кошка; как-то тебе, когда поколени учеников зовут тебя «Убийцей»: какво лежать ночами без сна, с комом в желудке, глядя на электрические звезды: каждая — окно, каждая — дом. Об этом и говорит Паук, когда вообще что-нибудь говорит, а это бывает не так часто. Эти вещи не для нас, говорит он. Дом, жена, дети. Это для обывателей. Обычных людей. Людей с нереальной жизнью.

— Долго еще? — Один из новичков глядит на часы.

Знаете таких: нетерпеливый, нервный, презрительный, холодный; сюда его занесло только потому, что кто-то (может, даже я) наемкнул на опасность, на что-то тайное, запретное.

— Уже скоро. — (Вообще-то, кажется, они сегодня и выправду подзадержались; уже одиннадцать, а на и выправду подзадержались; уже одиннадцать, а крутом мертвая тишина.) — Берите снаряжение. Он бросает на меня презрительный взгляд и нагнетает маску. Маска из латекса, довольно реалистичная — я их сам делаю, и они гораздо лучше покупных. Я ловлю себя на желании, чтобы его убили первым.

— Потому что мне сегодня ночью могло повезти, — продолжает новичок вполголоса. — Одна соска в «Мешке шерсти» на меня явно глаз положила.

На самом деле это очень печально. Мы оба прекрасно представляем себе его жизнь. Мы оба знаем, что ему никогда не повезет. Но спорить некогда: от деревьев отделяется тень, и по шуму — и еще по размеру меча за спиной — узнаю Вельдара. С ним Морат, вид у нее усталый и недовольный — должно быть, опыт поругался. Но все-таки я рад, что они появились первыми. — Кое-кто из остальных может своим видом ошарашить непривычного человека, а мне сегодня ночью не нужно никаких проблем. Кроме того, я знаю этих студентов: половина из них пришли только потому, что надеется подцепить какую-нибудь юную воительницу в облегчающих кожаных одеждах; а Морат хоть и не очень похожа на Ксену, но она хотя бы женщина и в свои двадцать девять по возрасту куда ближе к студентам, чем все остальные.

Я приветствую парочку своей обычной манерой: «Сегодня славный день для смерти», надеясь создать соответствующий боевой настрой. Но они подходят ближе, и я замечаю, что с Морат что-то неладно. Лицо ее застыло, губы плотно сжаты, и, что гораздо хуже, она не в костюме — в джинсах и куртке, вместо обычных одежды целительницы и даррон, который подчеркнуто деляет вид, что идет сам по себе, картинно изображает выпад в сторону сухого дерева и, как всегда, ждет, чтобы я все уладил.

— Что такое? — спрашиваю я у Морат. — Ты почему не в костюме?

— Смити, я ухожу.

— Что случилось?

От единственного взгляда Морат у меня падает сердце. Конечно, уже не первый раз девушки Вельдарона бросают нас в ответственный момент (он эгоист и хам, и я совершенно не понимаю, что они в нем находят), но лишиться целительницы, единственной целительницы, и притом в одиннадцать часов в ночь с субботы на воскресенье, — это катастрофа глобального масштаба.

— Но нам без тебя никак, — наконец выдыхаю я из себя. — Мне надо проводить игру, и мы не можем без целительницы.

— Ничем не могу помочь, — пожимает плечами Морат. — Я ухожу. Скажи Даррену, пусть ищет другую дуру. Я уже поумнела.

— Но, Морат...

Она валит накидывается на меня.

— И я не Морат, черт возьми! — орет она. — Смити, я уже шесть лет сюда хожу, а ты даже не знаешь, как меня зовут!

Это к вопросу о постоянстве. С какой радости я должен знать, как ее зовут, недоумеваю я, глядя, как она удаляется по залитой лунным светом прогалине. Более того, за шесть лет можно было запомнить, что во время игры участников никогда — *никогда* — не зовут настоящим именем. Неудивительно, что

у Вельдарона такой ошарашенный вид. И все же, хоть я и не сомневаюсь, что Вельдарон к следующей игре найдет новую Морат, ее неожиданный уход сильно осложняет мне задачу. У меня на руках довольно серьезные группы молодых монстров для сегодняшней игры. В любом случае, сейчас уже поздно что-либо менять, можно только надеяться, что игра будет недолгой, нам повезет, монстры не выйдут из-под контроля и нас не ждут больше никакие неприятные сюрпризы.

Вот явились и остальные участники — с Фильбертом во главе. Он зовет себя Фильберт Серебровлас, хотя все знают, что это у него парик. Сегодня он кажется меньше ростом, сорбен под тяжестью доспехов, хотя в лунном свете все еще неплохо выглядит. В гордой старой голове есть некое благородство, словно в разрушенной арке, стоящей посреди поля — бесцельно, но с достоинством. Конечно, было время, когда я думал иначе: когда-то я был молод и, стыдно признаюсь, посмеивался — в те дни, когда сорок лет казались невозможной старостью.

И конечно, кто-то из новичков смеется. Фильберт не слышит — он глуховат, но у меня уже невына предделе после инцидента с Морат и меня охватывает неоправданный гнев. Отрывисто командуя, я расставляю монстров в колонну за большим кушетом к тому времени, как начинают собираться искатели приключений. Вот Литсо — как всегда, в жен-

ском платье. Безытан — под рыцарским плащом у него совсем не средневекового вида камуфляж: Юпитус в неудобных длинных одеждах воплещип-ка. Снорри со своим топором.

Новички опять смеются. Я этого жду: иные персонажи должны казаться им довольно смешными, особенно Литсо с его рваными колготками в се-точку и кожаной юбкой. Но сегодня этот смех мне особенно неприятен. Может быть, из-за Морага, может, потому, что я сегодня за главного; может, потому, что все-таки это не очень вежливо. Как бы там ни было, новички еще ползатся за этот смех. Мне не нравится их отношение. Литсо оно тоже не нравится. У нас есть правило: запрещается комментировать персонажи других игроков, какими бы причудливыми они ни были. Филберт (который в другой жизни был профессором психологии) говорит, это потому, что ролевая игра обидает кактарическим действием: она позволяет человеку реализовывать фантазии, которые, будучи подавленными, могут вредить личности. Во время этих сессий мы изгоняем чувство вины, страх, боязнь насмешки и выходим очищенными, обновленными. Я готов объяснить это новичкам, но уже нет времени: вот из поддеска абсолютно бесцельно высту-пает Паук, а за ним по пятам наконец-то Титания, Титания. У меня, как всегда, чуть подпрыгивает сердце. Потому что она не изменилась на самом деле. Костюм, конечно, пару раз перешил, чтобы

вместить полнотелый стан, но для меня она до сих пор прекрасна: рыжие волосы распущены по плечам, в руке — легкий меч.

У меня за спиной кто-то что-то сказал. Слов я не разобрал, но, кажется, какую-то гадость. Я быстро оборачиваюсь, но липа ничего не выражает. Монстры-завсегдатаи — Мэтт, Пит, Стюарт, Скотт, Джейс и Энди — старательно делают вид, что их ничего не касается; новичок, который жаловался на ожидание, барабанит пальцами, но, если не считать этого, все тихо. Это хорошо. По крайней мере, у них хватает ума не смеяться в лицо Пауку.

Дождь пошел всерьез. Пауку все равно: он вступает на прогалинку у большого куста, и я вижу капли дождя, сверкающие в его косах. Я протягиваю ему текст инструктажа — написанный рунками, потому что обычного шрифта Паук не читает, — и веду группу монстров в лес на место первой стычки.

С прогалины доносятся голоса благородных героев. Они обсуждают потерю целительницы, на ходу меняют стратегию, перераспределяют баллы и зелья.

— Так, слушайте, — говорю я монстрам. — Сегодня вы все должны быть вдвойне осторожны. У нас не хватает одного игрока, и его нечем заменить, поэтому очень важно, чтобы мы делали свое дело как следует и не увлекались. Для первой стычки вы все — улыбри. три попадания на каждого, так что давайте маски и занимайте позицию.

Я не горюпсья отдыываю каждого из монстров, в первую очередь новичков, которые стоят рядом, нервничая и переминаясь с ноги на ногу.

— Не забывайте, — говорю я. — По три пощани на каждого. Не больше. В группе нет целителя, а мне не надо несчастных случаев в сегодняшней игре.

Кто-то давится смехом. Новичок, тот самый, не-терпеливый, который жаловался на ожидание.

— Что такое? — спрашиваю я, придав голосу резкости.

— Ничего. — Он умудряется даже единственное слово произнести так, что оно звучит оскорблением.

Мне хочется его проучить. Но времени нет: кроме того, я посмотрю, как он будет смеяться через минуту. От этой мысли мне чуть легче. Упыри спрятались в кустах, но не очень хорошо; упыри — довольно тормозные твари, и справиться с ними несложно. Эта стычка — только для разминки, для разогрева. Дую в свисток. Время пошло.

Вот он, момент: тайный, упительный кайф. Ради него мы и играем — всегда ради него. Он гораздо больше, чем игра, больше, чем катарсис. Эти юнцы не чувствуют того же, что мы — Тригания, Фильберт, Паук и я. Это чувство пьянит. В нем волшебство. Мы герои, как в песне Дэвида Боуи; неподвластны старости, неподвластны времени; мы (на минуту, на час, на ночь) в сонме бессмертных.

Ага. Вот и благородные герои. Бельтан и Вельдарон в авангарде. Паук замыкает цепочку, Литсо — лазутчик — впереди. Монстры уже готовы: беспокойный новичок тихо заходит с тыла, проявляя торждо большую ловкость, чем положено обычному упырю. Но он все-таки старается; не могу же я его за это оптрафовать.

Первый удар наносит кто-то из постоянных игроков. Это Пит, студент, не забывающий играть роль, — он движется, вытянув руки перед собой и слегка пошатываясь. К нему присоединяется Скотт, а потом Энди — они отрезают Литсо от остальной группы, теперь он вынужден биться сразу с тремя. Настало время для бойцов — но Бельтан уже дерется с Джейсом и Мэттом, а Вельдарон не торопится в бой, видимо, помня об отсутствии Морат.

Новички пока пережидают — для упырей это слишком сложная стратегия, но все равно герои должны справиться без проблем. Литсо пару раз ранил в правую руку — это слабое место в его защите, а Вельдарона полоснули по ребрам, но в основном героям удалось легко отразить атаку монстров. Тридать секунд, и все, кроме новичков, уже полетели. Их главарь — беспокойный юнец, возглавивший атаку, — довольно умело бьется с Бельтаном, но мне трудно поверить, что в него попали меньше трех раз; а что до остальных, то они вообще не реагируют на попадания, просто игнорируют их и стараются нести как можно больше ущерба.

— В полную силу не бить! — гневно кричит Титания, получив удар мечом плетью по лицу, но трое новичков не сдаются; вместо этого первый сдвигает мешающую маску и с громкими боевыми кличем бросается в гущу драки.

— Эй! Кучей не нападать! — кричит Вельдаррон, на которого навалились трое монстров разом. Все верно: это одно из главных правил, я старательно втолковывал его новичкам, но они, должно быть, забыли в горячке боя. Вдобавок Вельдаррон так увлекся криком, что удар приходится в воздух, и к тому времени, как вмешивается Паук, сразив всех трех упырей со спины серией яростных выпадов, Вельдаррон уже лежит на земле с несколькими серьезными ранами.

Разбор после битвы проходит с шумом и руганью. Я вынужден признать, что Вельдаррон выведен из строя, отчего он страшно злится, а монстры раздражаются победными криками. Литсо тоже причинил унижительное увечье, а Титания жалуется, что ей пришлось нанести своему упырю не меньше двадцати ударов, пока он наконец согласился лечь и помереть. Я провожу беседу с монстрами на эту тему — постоянные ипрроки ведут себя корректно, а вот отношение новичков к игре мне совершенно не нравится.

— Двадцать ударов? Да она шутит. Она вообще ни разу не попала.

— Удар должен быть убедительный. Если ты его не чувствуешь, это не считается.

Я повторяю то, что уже один раз говорил, — про подсчет попаданий и ослабление ударов. Я почти уверен, что новичок-заводила скорчил гримасу.

— Что такое? — опять спрашиваю я.

— Ничего. — Он пожимает плечами.

Но игра уже испорчена. Я это чувствую: попытка бунта на корабле. Еще две стычки, и отряд героев натывается на шайку бандитов, которые сопротивляются гораздо яростнее, чем предполагалось. Литсо получает еще два удара, Фильберт — четыре, Титания и Белтан — по одному, но волшебнику Юпитусу удается покончить с врагами, ловко сотворив цепочку заклиний¹. Монстры слетка ропщут и что-то бормочут насчет места, так что мне опять приходится напомнить о необходимости играть по правилам.

— Это ж только игра, — обижено говорит один новичок. — Не вопрос жизни и смерти, так?

Именно что вопрос жизни и смерти. Я хотел бы ему это объяснить, но пропалась между нами слишком широка. Жизнь начинается в игре и кончается схваткой со смертью. Я старался организовать следующую стычку как можно быстрее, но все равно проходит какое-то время; один из новичков затыкивает «Чего мы ждем?»¹, и, что крайне неприятно, остальные подхватывают.

¹ «Чего мы ждем?» («Why are we waiting?») — песня шотландской рок-группы Vis.

К этому времени на отряде героев уже начинает сказываться отсутствие целительницы. К питой стычке Литсо выходит из строя. Филберт едва ли в лучшем состоянии, а у Бельтана осталось только пять поцелуев. Олив лишь Паук спокоен и нервным — косит монстров удар за ударом. Беспокойный новичок явно недоволен, но молчит. Так уж Паук действует на людей.

Вот уже седьмая стычка. Отряд больше никого не потерял, но пал духом, и все, кроме Паука, ранены хотя бы единожды. Я чувствую себя виноватым, хотя знаю, что я тут ни при чем: иногда игра ладится, иногда — нет, вот и все, а новички — это всегда рискованно. Но все же я чувствую, что моя небольшая группа не полностью у меня под контролем; от этого на душе неспокойно, словно часть моей воображаемой жизни просочилась в эту, реальную.

Во время разбора стычки один из новичков закуривает. Это против правил, но я настолько неуверен в себе, что не решаюсь призвать его к порядку. Монстры-завсегдатаи — Скотт, Мэтт, Джеймс и прочие — кажется, тоже беспокойны, словно они подали друг другу какой-то знак, и за спиной у меня пушукуются и смеются, пока я занимаюсь своими делами. Мне от этого не по себе. По учительскому опыту я знаю, насколько может быть опасен один смутный, и за сегоднешнюю игру я все больше убеждаюсь, что мои новички — особенно один из них —

воплощение смутянского духа. Они меня словно испытывают, проверяют мою реакцию на их колкости, бросают вызов моему авторитету.

— Так — отрывисто говорю я, раздавая листки инструкций для следующей стычки. — На этот раз вы не враги. Вы — отряд солдат из другого лагеря и можете продать тому отряду целительные снаряды, если у них есть что предложить взамен.

Я включил эту сцену, чтобы как-то решить проблему Морга. Беспокойный новичок корчит рожу, и я вижу, что перспектива мирной встречи его не радует.

— А если они на нас нападут? — спрашивает он.

— Тогда будете драться, — отвечаю я. — Но вы не должны быть инициаторами.

— Инициаторами? Это чего такое? — ехидно спрашивает новичок.

Я смотрю на него.

— Тебе что-то не нравится?

Он пожимает плечами.

— Я спросил, тебе что-то не нравится?

Новичок ухмыляется, умудряясь изобразить одновременно застенчивость и наглость.

— Ну, просто вы все так всерьез принимаете, — говорит он наконец. — Можно подумать, это все на самом деле. Ну, правда, это ведь всего лишь игра. Вы только посмотрите на себя. Один — старый пердун в страходошном парике, другой — псих в юбке, и эта жирная...

И тут я домаюсь. Да, мы привысли к котлостям и насмешкам, к тому, что нас зовут убогими, уродами, мутантами и все такое. Но он посмел задеть Титанию, мою Титанию, и, более того, пренебрежительно отозваться об игре — и я хватало первое попавшееся оружие, длинный полуторный меч, и автوماتически принимаю боевую стойку.

— Я тебе покажу игру, — говорю я. — Чувовище. Новичок путается и пугается, но я слишком зол, чтобы остановиться. У меня в голове только одна мысль, этот мальчишка оскорбил Титанию, воина, у которого за плечами бесчисленные успешные кампании, женщину, чья красота и благородство вошли в легенды, и это оскорбление — нанесенное как ей, так и всем нам — не должно остаться безнаказанным.

— Время пошло! — кричу я. — Отряд, сюда! Это катарсис. Я никогда еще не выпадал в такую ярость — с некоторыми игроками этого вообще не бывает за десятилетия игры, но лучшим обычно удаётся хотя бы раз, перед лицом непреодолимой опасности. Помню, как это случилось с Пауком в одном пабе в Ноттингеме, в те дни, когда люди еще посмеивались над ним у него за спиной, и я пытаюсь — безуспешно — представить себе это ощущение: свободу, кайф, радость. Теперь я знаю: и пока мои друзья бегут ко мне, чтобы принять бой плечом к плечу со мной, я понимаю, что наш враг — совсем не этот мальчишка, плохо воспитанный новичок с

поганым языком. Наш враг — нечто бесконечно более опасное, омерзительное и прозное: создание с бесчисленными головами, и у каждой на лице та же смесь юного презрения и невежественной самовлюбленности. Тридцать лет мы выслеживали противника, не зная толком, за кем же мы охотимся; тридцать лет мы довольствовались второсортными заменами, в то время как настоящий враг был на расстоянии вытянутой руки.

Другие тоже это чувствуют; они приседают к себе ко мне, хватая лежащее вокруг оружие, и занимают стойку спина к спине, как в старые добрые времена. Литсо, мечущий копы в ряды врагов; Паук, с мечом в каждой руке, одна рука окровавлена. Фильберт падает, но мы отомстим за него; я вижу искаженное лицо Титании, выкрикивающей какое-то заклинание, и опять бросаюсь на орду врагов. Вельдаррон падает, вокруг меня монстры кричат и наносят удары — дубинами, мечами, топорами. Я вижу Мэтта с окровавленным лицом, но теперь я знаю, кто он, знаю их всех. Они — тот враг, которого никак не победить: насмешливая армия юности, многоголовая, неуничтожимая.

Бельган падает, Снорри окружен. Мы рубим направо и налево, вопли о пощаде и молбы монстров не трогают нас. Удары сыплются мне на спину, но я их почти не чувствую. Падает Юпитус, потом Титания, моя Титания. Сердце у меня бьется, как молот, словно вот-вот разорвется.

Остались только мы с Пауком. Наши взгляды скрещиваются над полем битвы, и я вижу на его лице то, чего ни разу не видел раньше, за все тридцать лет совместных боев: чистую, самозабвенную радость. Секунду он смотрит мне в глаза. И я тоже ощущаю все это: радость, экстаз. Наши товарищи пали. Враг силен. Но мы воины, я и Паук. И сегодня — славный день для смерти.

— Пощады не будет! — громовым голосом кричу я и ликую, потому что враг наконец бежит — те, кто еще может бежать.

Только беспокойный новичок все сопротивляется. Я вижу, что у него шевелятся губы, он обрашается ко мне, но у меня отключился слух. Лицо его искажено нерешительностью, он словно не верит своим глазам, — а у его ног что-то лежит, что-то мяткое, скулит и дергается.

Мы с Пауком разом бросаемся на него. Наши мечи разят его в дюжине мест. И только теперь, когда последний враг пал и туман спадает у меня с глаз, я вижу кровь на брошенном мече Паука, черную в лунном свете, и вспоминаю об оружии, которое он носит с собой для понтов, только для понтов и для особых случаев, вместе с тем, что так старательно сделано и спроектировано для безопасности.

Поле битвы усеяно телами: наших и врагов. Только одного человека мы недосчитываемся. Но это я и так знаю. Слабый шорох в подлеске — един-

ственное, что свидетельствует о его уходе. Я знаю по опыту, что он не оставит следов. Титания лежит на краю поля; она оглушена, но не ранена, и я помогал ей встать, охваченный незаметной дрожью украденного счастья. Бельган тоже невредим, если не считать ссадины поперек лица через пару секунд из кустов возникает Литсо, на лице у него испуг и облегчение. Как мы узнали позже, не выжил только Филльберт — его старое сердце не выдержало такого напряжения. Но все же, как говорит Велларон, он умер в бою, а это главное.

— А что делать с монстрами? — спрашивает Титания, глядя на тела. — Ужас какой-то. Неужели Паук не мог приберечь парочку на следующий раз?

— Да ладно, милая, — говорю я. — Мы славно сразились. И кроме того, мы всегда успеем набрать новых монстров из политехнического. Там как раз открылся клуб любителей фэнтези. Через неделю у нас будет людей сколько нужно. Титания, ну посмотри на меня. — Я бережно вытираю кровь у нее со щеки. — Я тебя когда-нибудь подвожу? Ну скажи мне.

Она колеблется.

— Конечно нет, Смити, — говорит она. — Просто...

Она опять, сдвинув брови, глядит на мертвых монстров.

— Просто я иногда думаю, что сказали бы об этом другие... ну, знаешь, обычные люди... обычные люди...

Я удивленно гляжу на нее.

— Обыватели? Они-то тут при чем?

Она неохотно улыбается.

— Должно быть, я к старости становлюсь сентиментальна.

— Ты не старая, Титания, — робко говорю я. —

Ты красивая.

На этот раз она улыбается уверенней. Она было, нежно целует меня в угол рта.

— Смити, ты такой хороший.

Награда победителю. Ее волосы еще слегка пахнут дымом после паба, а губы соленые на вкус. Я целую ее, а за спиной у меня Вельдаррон и прочие стоят, уставившись на нас круглыми глазами, одинаковыми потрясенно-завистливыми лицами.

— Так что мы делаем дальше? — Это Снорри, вид у него слегка обеспокоенный, он смотрит на трупы монстров.

— Наверное, я все уберу. — В конце концов, это моя обязанность, я же судья.

Снорри это, похоже, не успокаивает.

— Паук явно увлекся, черт бы его драд, как ты думаешь? То есть новичков-то нетрудно заметить, а вот хороших монстров найти не так просто.

— Предоставь это мне, — отвечаю я. — Я с ним поговорю.

Вопрается неловкое молчание.

— Наверное, ты теперь захочешь сменить персонаж, — говорит наконец Титания. — Теперь, когда

Финдберта нету, нам понадобится боец, а ты ведь тренировался, правда? Кое-какие приемы с мечом у тебя просто отлично получаются.

Это предложение очень трогательно — и лестно. Пока я думаю, обдумываю, что это может означать, моим друзьям явно не по себе. Внезапно я чувствую прилив нежности к ним ко всем: знакомые лица, самодельные костюмы, кольчуги из разрезанных шайбочек, морщинки, неколебимая вера. Но они ведь не обойдутся без Смити, который для них все устраивает. Может, монстром быть и не всегда весело, но, чтобы быть хорошим монстром, нужна преданность делу, преданность и выдержка. Паук не справится, и никто другой тоже. Титания с застывшим, побелевшим лицом ждет моего решения; я знаю, чего ей стоило это предложение, но я также сознаю свой долг.

— Наверное, нет, — говорю я, качая головой. — Я все-таки предпочитаю заниматься тем, что у меня лучше получается.

Напряжение в компании явно спадает.

— Смити, ты молодец, — говорит Вельдаррон, хлопая меня по спине.

— Да. Молодец наш Смити.

Я оглядываю кружок друзей.

— Ну что, в следующую субботу как обычно?

Все кивают.

— Угу.

— На том же месте, в тот же час?

— Почему бы и нет.

Как я уже сказал, и у монстра в жилище есть свои светлые стороны. Я гляжу на друзей, уходящих в лес по заливной лунным светом тропе, и чувствую поинейшее, почти волшебное умиротворение. Враг побежден — по крайней мере, на этот раз. Кто знает, что принесет следующая неделя? Хотя я и избавляюсь от отходоу тщательнейшим образом, вряд ли исчезновение девяти студентов надолго останется незамеченным. Возможно, что к следующей субботе — или через одну — нам придется смеинть охотничьи уголья. Конечно, такая неопределенность придает игре дополнительную остроту. Но я знаю, что бы нас ни ждало в пока туманном будущем, мы встанем против него плечом к плечу — Вельдарон, Паук, Титания и я. Обычным людям, живущим бгеклой, обыденной, нереальной жизнью, никогда этого не понять, вдруг осознаю я, и меня охватывает жалость; я достаю лопату, начинаю копать и вдруг, к своему удивлению, обнаруживаю, что тихо насвистываю.