



Екатерина ПАНЬО
ПОЕДИНОК

Дон был красив. Очень красив. Таких красивых людей, наверное, больше не осталось. Странно вспомнить — когда-то он раздражал меня этой красотой. Я даже вызвал его на дуэль.

Нет, это Дон меня вызвал. Я только сделал все возможное, чтобы это случилось.

Или все-таки я сам и вызвал его?

Не помню.

Я мог.

Я завидовал?

Не может быть.

Или может?

Или это неважно — теперь, когда Дон мертв?

Не понимаю, у кого могла подняться рука на такого красивого человека...

У Дона странное ранение — его грудь проткнули чем-то острым и длинным. Наподобие шпаги. Спортивной трехгранной шпаги. Нет, не проткнули — патологоанатом говорит, что следа удара нет. Клинок просто возник в его теле и разорвал что-то жизненно важное прямо изнутри. Хорошенькая экспертиза! Возник. Материализовался. Откуда ни возьмись. А потом так же невесть куда исчез. Следовательно глядит уныло и материт медиков. Ему с этим возиться — искать орудие убийства, которое само по себе возникает в теле жертвы и бесследно исчезает. И убийцу. Есть ли он вообще, убийца-то? Или он тоже материализуется прямо на месте преступления и растворяется в воздухе, не оставляя следов, улик и что там еще необходимо следствию?

Следователю сочувствую.

А я даже не знал, что Дон в городе. Пока не позвонили из участка прямо в офис и не пригласили на опознание. Оказалось, что никого ближе в целом городе найти не удалось. Боюсь, я мало помог. То есть я, конечно, опознал Дона — но это все. В основном качал головой. Я даже не знал, что он еще здесь, что он не уехал в столицу, например. Или вообще за океан. У него же шило в заднице, у Дона-то. Потому я и сказал следователю, что

Дон, скорее всего, недавно вернулся в город. Не верю я, что он все эти годы просидел тут. Не такой он человек.

Я-то другое дело. Я отсюда ни ногой. Хватит, наштался по городам и весям. Мы с Доном много путешествовали вместе — до поединка, само собой. А последнее время не виделись — разошлись пути-дорожки. Я следователю так и сказал. Странно, что они вообще ко мне обратились. Неужели я оказался самым близким? Или следователь хотел меня пощупать? Расспрашивал о прошлом — об учебе, общаге, именами девиц каких-то сыпал. А вот о Лизе ни слова. Или я пропустил? И про поединок не спросил. Почему? Может, ждал, что я сам расскажу? Дурак, если так. Кто же о таких вещах рассказывает! Впрочем, сейчас подобные развлечения вполне легальны. А тогда можно было и в кутузку...

Нет, черта с два я ему про наши хождения в Игру расскажу. Пускай сам копает. Интересно, где теперь Лиза? Я-то думал они вместе. Но раз я самый близкий в городе... Может, они где-то в другом месте живут, а Дон просто приехал ненадолго. Зачем? Неужто со мной повидаться?

Смешно, ей-Богу. Что ему до меня? И ей...

Говорят, их ребенок — идиот. Это было последнее, что я о них слышал. Может, они потому и уехали. Если уехали, конечно. И если уехали вместе. Дон вполне мог сбежать и оставить Лизу с ребенком. Без обид — Дон был на это способен. А Лиза... Если бы преданность значила для нее больше, чем приключение, она была бы со мной, а не с Доном. Я не говорю, что он ее бросил — такими женщинами не разбрасываются даже чокнутые искатели истины вроде Дона. Просто у него шило в заднице. А женщина с ребенком-идиотом не пропадет — Игра-то теперь легализована. И популярна по-прежнему.

Почему я до сих пор не встретился с ней?

Ну, я знаю, почему. Ее жизнь — давным-давно не мое дело. И ребенок-идиот — совсем не то, чем хотелось бы похвастаться перед отвергнутым когда-то поклонником. Но все могло быть и наоборот. Особенно если Дон действительно уехал. Она могла нуждаться в поддержке. Конечно, детей-идиотов теперь полно, в этом нет ничего такого. Но Лиза, кажется, никогда этого не одобряла. У нее было какое-то предубеждение против Игры. Она такая упрямая. Могла своего ребенка и не отдать. Есть такие чокнутые мамыши — возьмется с какими-то развивающими методиками, пытаются идиотов сделать самостоятельными, способными жить в человеческом мире. Глупость, по-моему. В Игре им гораздо лучше. Мне ли не знать!

Надо ее найти. И если она уродует своего несчастного ребенка, надо на нее повлиять. Объяснить ей. Рассказать. Я-то об Игре кое-что знаю. В

отличие от нее, между прочим. Нравятся мне эти «защитники прав»! Хоть бы раз посмотрели, кого и от чего «защищают». Сами-то в Игру ни разу носа не совали, но в один голос вопят «фи, эксплуатация!». Кстати, половина активисток антигеймерского движения стерильны. Стригут купоны на чужих детях, лишая их единственной возможности жить полноценной жизнью. Нет, не полноценной. Такой жизнью, что... — ах!

Я так скажу Лизе: плюнь на этих жаб и подумай о ребенке.

Интересно, ребенок так же красив, как Дон? Вряд ли. Идиоты обычно кажутся уродливыми.

«Эксплуатация», вот чушь-то! Конечно, если лазишь в Игру по выходным, чтобы кровь погонять или переспать с любовницей шефа, то можно подумать, что идиоты только для того и существуют, чтобы дать тебе такую возможность. Они вводят в Игру — именно в тот локал, в котором разворачивается твоя фантазия. Так что дело тут не в идиотах, а в убогости фантазий.

Впрочем, мы с Доном тоже с этого начинали. Мы тоже думали, что Игра — это только игра, просто с более глубоким погружением. А идиоты — это только проводники в мир Игры. Ты ему заказываешь — хочу то-то и то-то, — а он тебе на блюдечке.

Но можно же и мозгами пошевелить. Как это любой идиот может доставить тебя в любой локал игры и в любой момент сценария — хоть вчерашний, а хоть завтрашний? И почему Игра возможна только там, где есть идиоты?

Мы с Доном сначала чушь занимались, а потом сошлись на любви к поисковым сценариям и играм-конструкторам. Это когда игровая миссия конструируется в ходе самой игры. Например, высаживаешься в джунглях, на тебя нападает орда красных муравьев. Ты должен найти способ справиться с муравьями, причем каждый из найденных способов чреват неприятностями, связанными с уменьшением поголовья или полным исчезновением муравьев из экосистемы. Или вредным влиянием средств борьбы с муравьями. Ты решаешь проблему муравьев, обрастая попутно новыми проблемами — и так до бесконечности. Про муравьев — это я так. На самом деле это может быть восхитительная красотка, которая внезапно сказала тебе «да», и надо не ударить мордой в грязь, но оказывается, что красотка — жена главы мафиозного клана. У Дона был подобный сценарий — и все закончилось ядерной войной. Теперь я думаю, что он сознательно довел до этого. Слишком много сценариев у него заканчивалось именно так. Я с муравьями, впрочем, тоже сел в галошу — в конце концов, у меня в джунглях появились такие мутанты, что я сам перепугался и попросил Пита уничтожить к чертовой матери весь локал.

Теперь я думаю, Дон потому конструкторами и поисковыми сценариями так увлекся — захотел докопаться до сути Игры. Он вообще маялся — то лечился от игровой зависимости, которую сам себе придумал. То вступал в какие-то общества по противодействию Игре. То разрабатывал методики социализации идиотов. Какое-то время даже работал на службе безопасности — стучал, если по-простому. Для того и в Игру вернулся — шпионил, сдавал идиотов и геймеров. Не всех, конечно, — меня вот не сдал. И Пита тоже. У него система какая-то была, принципы. Бросил он это дело — надоело нагоняи получать за свои принципы, что ли. И с тетками — защитницами прав детей рассорился вдребезги.

Тут я его понимаю.

Но он не успокоился, это точно — не тот человек. Вернулся в Игру, к своим любимым поисковикам. Не играл — все искал что-то, разнюхивал, изучал логику, выводил какие-то закономерности, строил модели. Игра такого не любит. В ней надо играть. А он собственные сценарии совсем забросил — только за мной по пятам ходил, да голову морочил — а почему это ты, мил человек, на этой развилке повернул направо? А почему теперь вообще с тропинки сошел? Особенно на аренах он меня раздражал. Тут двигаться надо, заряды считать, уходить от удара и бить самому, тактику какую-то выстраивать. А он усядется мухой внутри шлема и гудит — а почему ты правой бьешь, ты же левша? А как ты думаешь, зачем он раскрылся на третьей минуте боя?

Я его убить был готов, честное слово.

Но с ним было интересно. Он иногда такие вопросы задавал, что я просто с ног валялся — мне бы нипочем такое в голову не пришло. Кажется, даже Пит едва рот не открывал от удивления. Это идиот-то!

Пит — мой добрый приятель. Теперь я живу с ним по соседству. Специально переселился, чтобы быть поближе. Для меня же Игра — это не какая-нибудь поездка выходного дня, как для большинства лоботрясов. Я в ней живу. У меня есть несколько сценариев, которые тянутся уже много лет. Жаль, Дон их не видел — они появились уже потом, после нашего поединка. Было бы о чем поумничать! Ведь большинство людей — они как к Игре относятся? Приходят в пятницу вечером, входят в Игру и тусуются в ней месяц-два, пока сценарий не осточертеет. Потом вываливаются — а тут не больше суток прошло, в нашем-то времени.

Это, кстати, очень занимало Дона — Игра вроде как в реальном времени, ты там действительно месяцы проводишь, день сменяется ночью, ночь днем, к вечеру валяешься с ног, засыпаешь, просыпаешься, ищешь чего бы пожрать — все как положено. А здесь, в реале, — три часа, четыре,

день от силы проходит. Вот так. Дон все бился над этими пространственно-временными искажениями. А мне, если честно, совсем не странно. Пространство у Игры собственное — вот и время собственное. Если я правильно понял Пита, пространства и времени в Игре и вовсе нет — их для нас, нормальных людей, специально там делают. Ну, чтобы мы умишком не тронулись. Только представьте: попасть в локал, где ни пространства, ни времени. Пит так сказал: это наши мозги сами все организуют как надо — иначе крышка им, мозгам-то. Я Дону слово в слово передал — но он только головой покачал. Упрямый. Я-то сразу сообразил — это идиотом надо быть, чтобы такие вещи понимать.

Пит был одним из первых идиотов-игроков в доме, в котором я теперь живу. Теперь идиоты рождаются чаще, а Питу, наверное, нелегко приходилось. Он не справлялся со школьной программой — даже с той, которая «для детей с особыми потребностями». Тогда еще не ставили диагноз «совместимый идиотизм» — наверное, и поставить-то не умели. Вот и мордовали детишек своими развивающими методиками и школьными программами. И Игра была вне закона. Сколько бедняг-идиотов так и стинуло, пока не закончилось это варварство?

Интересно, где была Игра в то время, когда диагноз «совместимый идиотизм» не ставили? Каких-нибудь лет сорок-сорок пять назад? Я спрашивал Пита — но он только улыбается. Хорошо так улыбается — аж сияет весь. Ну, как любой идиот в Игре — словно звездочка светится.

Об Игре вообще говорить неприлично, а с идиотом в особенности. Теперь, говорят, за это под суд отдать могут — вроде как инвалиду глаза колешь его уродством. Но у нас с Питом такие отношения сложились, что я набрался смелости и спросил. Он покачал головой и ответил, что на такой вопрос может быть ответом только сама Игра. Они, идиоты, это понимают, потому что их мозги — это и есть Игра. А нам, нормальным людям, объяснить не могут. Нет таких слов в нашем языке. Я ему верю. Мне и для более простых вещей иногда не хватает слов.

Вот и разговора с Лизой боюсь. Очень боюсь — смогу ли объяснить?

Теперь в любом учебнике по психиатрии прочтете про совместимый идиотизм. Какие-то особенные электромагнитные колебания в мозгах, способность их улавливать и устанавливать связь. Но большего вам учебники не скажут. Не объяснят, каким образом происходит кодировка и декодировка сигнала, как эта связь генерирует Игру. Жизнь — это загадка. А Игра — это жизнь идиота. То есть загадка в квадрате. Я так понимаю.

Игру однажды просто обнаружили. Одновременно в трех точках планеты. Причем в одной из них совместимых идиотов подвергали при-

нудительной эвтаназии, в другой их права чтили, но их самих при этом изо всех сил пытались лечить и «развивать» — иногда превращая в самых обыкновенных идиотов, для которых не было шанса на полноценную жизнь даже в Игре. А в третьей точке на них просто не обращали внимания — там это было личное дело и личное горе семьи. Ученые писали, что эти условия — каждое по-своему — спровоцировали всплеск активности мозга идиотов, и в результате появилось общее информационное поле. Что-то вроде сознания, что ли.

Бум начался, когда оказалось, что для совместимого идиота контакт возможен не только с другими идиотами, но и с нормальными людьми. Родители, бабушки-дедушки, сестры-братья — они хотели посмотреть на мир, в котором живут те, кого они любят. Поэтому появилась Игра — такая, какой ее знаем мы, с локациями, сценариями, игровыми образами. Это для них, для любимых и близких, они создали такую Игру — чтобы встретиться, поговорить, улыбнуться друг другу. Успокоить. За руку поддержать. Они же обычные дети, идиоты-то. А какая она для них, эта Игра, то есть какая она на самом деле, — нам знать не дано. Мы же нормальные.

Игра стала игрой — туда может попасть любой за известную плату, и играть в свое удовольствие, во что захочет. Поначалу это было нелегально. Говорили о неизученном влиянии Игры на мозг нормального человека, аттрактивность и игроманию, возможные нарушения психики. Совместимых идиотов становилось все больше — всплеск пришелся как раз на тот период, когда существование Игры признали на официальном уровне страны Большой Пятерки. Тогда заговорили о возможном влиянии Игры на генотип. Конечно, панику сеяли — как психотехника, пускай даже совершенно неизученная, может влиять на молекулярную структуру организма? Даже если может — они так и не сумели объяснить, как именно. Поэтому никто не поверил. А если кто и поверил — начал. Ну, все равно, что пугать деток: будете заниматься мастурбацией — на ладонях волосы вырастут. Ну, вырастут — и что?

Пит в Игре всю свою жизнь. Его родители оказались нормальными людьми — разузнали про Игру, плюнули на законы и дали своему ребенку нормально жить. Отца судили — кто-то из соседей настучал. Повезло, что Пит к этому моменту уже был совершеннолетним. Иначе сел бы дядя Митя лет на десять. Дурак-стукач не знал, что идиоты физиологически инфантильны — подумал, что Питу не больше тринадцати. Он и теперь лет на пятнадцать выглядит — а ведь ему за сорок. Так что папаше повезло — уплатил штраф то ли за мошенничество, то ли за уклонение от налогов. Доказать, что Пит в Игре, не сумели. А если бы даже сумели — ну

и что? Пит совершеннолетний. А судить его нельзя, поскольку недееспособен. Осудить можно было меня. И Дона. И прочих, кто постоянно лазил в Игру. Но поймать нас там трудно. Очень трудно. Невозможно, практически, поймать в Игре человека. Если только он не круглый дурак.

Наверное, потому Игру и легализовали — не придумали, как с ней бороться. Сначала пытались задавить налогами, какие-то лицензии ввели. Вот чушь-то! Поди докажи принадлежность каждого конкретного идиота к Игре. А тут еще нашлась парочка организаций, вставших на защиту «инвалидов». Тоже какие-нибудь стерильные лесбиянки — и от них иногда бывает польза... В общем, цены за вход почти не поднялись — появился небольшой налог, зато исчезла плата за риск.

Лично я в Игру хожу за символические деньги. Пит — тот вообще с меня ни копейки не берет. Только улыбается, когда я предлагаю. И другие идиоты — даже незнакомые — берут совсем мало. Ничего удивительного — идиоты все друг друга знают. Верно, Пит мне такую протекцию составил... А может, не Пит. Мало ли у меня знакомцев в Игре-то.

А когда мы с Доном в Игру ходили — тогда другое дело было. Мы собирали деньги копеечку к копейке. Времена не самые легкие были — заработки от случая к случаю, и те скудные. А есть хотелось! Я уже, наверное, лет десять такого голода не испытывал, а тогда — чуть не каждый день. Организм, что ли, другой был — помоложе? Да и жизнь теперь другая — пожирнее. Работа приличная. И Игра почти бесплатно.

Что из этого рассказать Лизе? Нельзя же вывалить все, что я знаю об Игре — не поймет. К тому же ребенок может оказаться вполне нормальным — враки это, что у геймеров идиоты рождаются чаще.

Это, Лиза, враки. Точка. Так что Дона не вини.

А вот о чем ей точно не стоит знать — о нашем поединке. Это легко — я сам почти ничего не помню.

Зато она наверняка спросит, как он умер. А я ничего не знаю, кроме странной истории с оружием, которого не было. Не расспросил следователя. Надо было, наверное. Может, поехать посмотреть на место? Хоть что-то смогу рассказать. Если Лиза спросит, конечно.

Вот сейчас зайду к Пити и выясню хотя бы, что за место, и как туда добраться.

Когда я захожу к Пити, он всегда открывает мне сам. Другим открывает его мама. Впускает в квартиру, расспрашивает, объясняет про Игру и оплату. Раньше это делал его отец. Но он сильно сдал — после всех этих судебных разбирательств. Тетю Полю тоже вызывали — позже, когда вводили налоги. Но она как-то отвертелась.

Мне объяснять ничего не надо. Поэтому Пит открывает сам, он знает, что это именно я звоню. Чувствует, что ли. Осечки ни разу не было.

Мне от Пита в этот раз немного надо — только узнать, что с Доном случилось, да как Лизу найти. Но разговор с идиотом — дело особое. Нормально поговорить можно только в Игре. Я уже давно не говорю Питу — хочу то-то и то-то. Он сам выбирает.

И вот стою я посреди коридора какого-то — в Игре уже, понятное дело, — и говорю ему про Дона. Он Дона помнит. Он все помнит — всю Игру в голове держит. Я вот про поединок ничего не знаю — в Игре ведь дело было, а мы, обычные смертные, по ту сторону Игры разве что кусочки какие-то вспоминаем. Игра для нас слишком грандиозна. Мы в ней только участвуем время от времени. Вот как мы с Доном, когда нам захотелось друг другу морду начистить. Ну, сами понимаете, по эту сторону Игры за такое в каталажку сразу. Да и Лиза не поняла бы. А в Игре все можно — на то и Игра.

Из-за чего же мы сцепились-то? Вот у Пита, разве, что спросить.

Хотя, что расспрашивать? Быльем поросло. Как это было, и кто победил? И так ясно, что не я. У Дона всегда все лучше получалось. Даже в Игре. И Лиза с Доном, а не со мной.

Впрочем, Дон умер. А о Лизе я уже много лет ничего не слышал.

Пит улыбается и осматривается по сторонам. Я тоже осматриваюсь. Коридор кажется мне знакомым. Я, наверное, в этом локале уже был. Но, конечно, не помню, когда и почему.

Пит улыбается. Мне не надо видеть его лица — я и так знаю. Он что-то говорит, но я не обращаю внимания на слова. Просто глазею по сторонам и пытаюсь вспомнить. Все, что он говорит, никуда не денется — когда придет время, его слова сами всплывут в моей памяти. В Игре ничего не пропадает.

Мы выходим на улицу. И я снова узнаю. Хотя по-прежнему не припоминаю — будто пелена какая-то. Даже если Пит сейчас исчезнет, ноги сами приведут меня куда надо. Я не смогу заблудиться — ненужные повороты просто не сработают, подворотни окажутся заблокированными, двери в подъезды не откроются. Правда, дураком буду со стороны — тыкаюсь то туда, то сюда, как слепой котенок. Но это только идиоты смогут оценить. Все остальные в Игре не лучше меня ориентируются. А идиоты тут и сквозь стены ходят — как по проспекту. Нам с ними не равняться.

Когда я попадаю на место, Пита рядом уже нет. Да это неважно. Я знаю, это именно то место. Хотя рассказ следователя и скупые строки протокола дают весьма смутное представление о том, как оно выглядело.

Но я-то в родном городе — мне ли не знать всех его закоулков? То есть вне Игры я не слишком хорошо его знаю. Но сейчас-то я в Игре. Может показаться странным, что я не узнавал улиц. Но это удивит разве что новичка. А у меня игровой стаж...

Не помню. Вся жизнь.

Теперь мне надо только осмотреться как следует и отправиться на поиски Лизы. Я мог бы представить себе, как лежало тело Дона — в деле были фотоснимки — но я не хочу пересказывать ей все в подробностях. Просто скажу, что это случилось в нашей старой общаге — в том крыле, где собирались сделать клуб. Его так и не достроили из-за кризиса. Но там действительно получился клуб — с бетонными нештукатуренными стенами, огромными залами и маленькими удобными закутками, пропахшими мочой, пивом и травкой.

Она знает...

Дон появляется со стороны балкона. Здесь, как и во всей общаге, коридоры заканчиваются балкончиками с решетчатым полом. Это даже не балкончики — площадки пожарной лестницы. Когда по ним поднимаешься, ветер так и норовит оторвать тебя от перил и швырнуть вниз. Ступеньки такие же решетчатые, как и балкончики, и город маячит далеко внизу. Но скотина-комендант уже закрыл оба входа на ночь.

Меня мутит от одного воспоминания. А вот Дон не боится высоты. Он вообще ничего не боится.

Он почти вбегает в зал. Осматривается. Видит меня. Переводит дух.

— Извини, я опоздал, — говорит. — Надеюсь, ты не подумал, что я струсил, а?

Он смеется. Я снова поражаюсь, насколько он красив. На любом другом человеке кружевной ворот и бархатный плащ смотрелись бы смешно. На нем — нет. Я запоздало понимаю, что одет примерно так же, и меня передергивает. Уж я-то точно выгляжу увальнем из оперетты.

Что за шутки, Пит? Нельзя было выбрать что-то менее... Ну, что-то, в чем я бы не выглядел карикатурой на Дона. Марсианский пейзаж и мешковаты скафандры подошли бы.

Дон снова смеется — он тоже оценил антураж по достоинству. И то, что в этом антураже именно он д'Артаньян. А я, в лучшем случае, Портос. А то и вовсе какой-нибудь безымянный гвардеец кардинала. Ну почему даже в Игре я не могу выглядеть лучше, чем Дон? Ведь для Игры нет ничего невозможного!

Я осматриваю собственную руку. Материалы рукава и перчатки синтетические — никаких сомнений. Шпага... бутафория. Пластик. Да и сама

идея поединка кажется до тошноты театральной. Или мы все-таки не будем драться? Для поединков в Игре предусмотрены арены. А мы в заброшенном крыле нашей старой общаги. Но почему-то со шпагами.

Вот чушь.

Из-за чего же мы сцепились-то, а? Пит наверняка что-то говорил...

Ты должен спасти наш мир — вот что он говорил. В Игре очень часто приходится спасать мир — большинство миссий к этому сводится. А я пришел сюда, чтобы выяснить обстоятельства смерти моего друга Дона. Вернее, чтобы хоть что-нибудь рассказать при встрече Лизе.

Стоит ей знать, например, что идиоты не просто живут в Игре — что они и есть Игра? И эта Игра больше, чем мы со своим воображением и знаниями, вбитыми в нас школой, можем себе представить. Что каждый идиот, жалкое насекомое, неспособное позаботиться о самом себе, выучить таблицу умножения и прочесть три строчки кряду, неспособное кашу с тарелки самостоятельно съесть, — этот призрак человеческого вырождения, с каждым годом все более реальный и весомый, поражающий популяцию с невиданной скоростью, — это некая необходимая ступенька в нашей человеческой эволюции. Вернее, не ступенька — порог. За которым для нас, нормальных и умных, — ничего. Потому что мы через него так и не переступим. Мы думали, что на следующей ступени эволюции мы увидим таких же людей, как мы — только сильнее, красивее, здоровее, умнее. С нашей точки зрения — лучше. Мы думали, что это будут наши дети — те из них, кто уже в два года умеет читать, а в десять решает дифференциальные уравнения. Мы были уверены, что они будут жить так же, как и мы, делать то же, что и мы, думать так же, как и мы — только быстрее, чем мы, точнее, чем мы. Мы не были готовы к тому, что они окажутся совсем другими. И оттого покажутся уродливыми, глупыми, беспомощными.

Кто знает, может, это их и спасло. Ведь мы на самом деле совсем не готовы уступать свое будущее каким-то непонятным другим. Пускай даже собственным детям. Которые захотят поскорее от нас, глупых и никчемных, избавиться. Сбросить на свалку истории, чтобы не мешали строить дивный новый мир. Разве мы согласились бы, сдались бы? Разве мы дали бы им шанс? Когда речь заходит о жизни и смерти, — тут уж каждый сам за себя. Мы должны понять, для чего они придумали эту Игру. Чтобы отвлечь нас, заморочить нам головы, скрыть от нас то, чем эта Игра и они сами являются на самом деле. Это мы идиоты, а не они. Инфантильные идиоты, которым скучно жить в реальном мире и которые позарез нуждаются в хорошей игрушке. Но мы должны понять, что останемся в этом мире только до тех пор, пока Игра не усовершенствуется настолько,

что сама сможет обеспечить физическое выживание идиотов. Вернее, они смогут не беспокоиться о своем физическом выживании, потому что их тела каким-то образом изменятся. Может, вовсе исчезнут. При этом сами идиоты останутся в том, что для нас всего лишь Игра. А мы, исчезнув, не останемся нигде. Они просто лучше нас окажутся приспособлены к физическому исчезновению.

Ведь это, кажется, ни для кого не секрет, что рано или поздно мы все исчезнем?

Рассказать об это Лизе? О том, что ее ребенок может прожить удивительную жизнь. Не нашу одномерную, в которой выбор определяет судьбу, а судьба — это все. Жизнь, в которой любая возможность, даже самая невероятная, оказывается реальностью. И ты можешь менять эти реальности по двадцать раз на дню. А можешь не менять — так и жить сразу хоть в трех, хоть в двадцати, а хоть и в ста двадцати одновременно. В любой момент времени. В любой точке вселенной. В любой жизненной форме — хоть белковой, хоть небелковой, хоть в центре суперновой, хоть в ледяном пространстве космоса.

Вот что такое жизнь идиота, Лиза. Вот что такое Игра.

Это Дон мне рассказал. Сам я, конечно, не додумался бы. Он, все-таки, д'Артаньян — не то что я. Он картинно помахивал кистью, и кружевная манжета реяла в спертom воздухе бетонного зала, как белый флаг.

— Ты теперь понимаешь, почему поединок? И почему тут, а не на арене? Ты понимаешь, старик?

Я пожимаю плечами.

— Ты подумай, не будь тупицей. Я им мешаю. Я слишком много узнал и слишком хорошо понял, что они такое со своей Игрой. И потому что я не могу с этим жить и ничего не делать.

— А что ты можешь сделать?

— Прекратить это..., — помахивание манжеты в сторону окна, — это все. Но сначала я хочу кое-что объяснить тебе. Ты понимаешь, почему они тебя выбрали? Не каких-нибудь экстремалов, которые охотились бы за мной, играя в наемных убийц. Не коварную красотку, которая отравила бы меня поцелуем с ядовитой помадой. Тебя.

Я снова пожимаю плечами.

— Потому что они в тебе уверены, старик. Они знают, что ты меня точно убьешь. Не дашь уйти, не промахнешься, не передумаешь в последний момент. Ты убьешь. У тебя есть причина.

— Причина?

Я действительно удивлен.

Он снисходительно усмехается.

— Ты завидуешь, старик. А зависть — страшная штука. К тому же она претит твоей природе. Ты привык думать о себе, как о благородном человеке, — эта одежка ведь неспроста, а?

Он издевательски хихикает и имитирует дурацкий поклон в стиле восемнадцатого века.

— Твое желание искренне, — продолжает он. — Иначе чертова Игра не приняла бы этот поединок.

— Игра всегда соответствует условиям, — упрямо произношу я, хотя пока плохо понимаю, что именно он хочет сказать.

Он качает головой — сочувственно так.

— Ты, все-таки, тупица. Игра принимает то, что имеет глубокие основания в нашем сознании. Она нас изучает и использует. И ее не обманешь, она в корень зрит. Она питается нашими настоящими мыслями и чувствами — это ее двигатель, ее источник энергии.

— Двигатель и источник энергии — разные вещи, — автоматически отмечаю я.

— Заткнись, — беззлобно произносит он. — Так почему ты меня вызвал, а?

А, так это все-таки я...

— Может, из-за Лизы, — отвечаю.

Он морщится и отмахивается своей роскошной манжетой.

— Не смеши меня. Ты слишком либерален. Ты из тех, кто оставляет выбор за женщиной, а сам смиряется с ее выбором и всю жизнь страдает. Это я мог вызвать тебя из-за Лизы. Потому что я хочу, чтобы она была моей, а для меня мои желания значат больше, чем все остальное. Но меня вызвал ты. Почему?

Я могу только пожать плечами. На самом деле, мне не хочется его убивать. Но я помню, Пит мне сказал...

— Потому что ты мне завидуешь, — сам же и отвечает Дон. — И ты убить меня готов, чтобы устранить причину собственной зависти.

Я смотрю в пол. Я уже не уверен, что не хочу его убивать.

Он делает два стремительных шага ко мне. Я едва подавляю желание попятиться.

— Так ведь и я хочу устранить причину, — громко шепчет он. — Так что, думаю, ты меня поймешь. Только я, в отличие от тебя, честен. Мне чихать, что они нас используют. Что у них есть шанс, а у нас — ноль. Я просто не могу смириться с тем, что они делают нечто такое, о чем я могу только мечтать. Не могу — мечтаю, до одури хочу, но никогда в жизни не сумею. Как с этим жить, а?

Он уже подошел вплотную и, наклонившись, заглядывает мне в лицо. Он выше. Я не удерживаюсь и делаю маленький шагжок назад.

— Поэтому ты хочешь от них избавиться?

Он кивает.

— Это не так трудно, как тебе кажется, — говорит он. — Игра — слишком сложная система, чтобы быть достаточно устойчивой. К тому же в нашем сегменте Вселенной, в нашей реальности, в нашей жизни — называй, как хочешь — она появилась недавно и не успела пустить глубокие корни. Так что считай, что я просто спасаю мир людей от неизвестных нам нелюдей. Послушай, я знаю, как это сделать. Я нашел модель. Я могу взорвать это все изнутри.

А, вот и спасение мира. Пит мне говорил... Собственно, почти все игровые сценарии имеют целью спасение мира...

Только какого? Чьего?

— Ну что, ты со мной?

Я испытываю облегчение — ну, словно гора с плеч. То есть не то чтобы совсем хорошо, но, по крайней мере, я теперь знаю, что мне делать.

— Возможно, — говорю я и беру за рукоять своей шпаги. — Вот только у нас есть одно незавершенное дело. Ты помнишь, для чего мы встретились?

Он пренебрежительно усмехается и изящным движением выхватывает шпагу. Он наверняка фехтует лучше, чем я. Он во всем лучше.

— А, ладно, давай с этим покончим — и займемся чем-то действительно важным.

Вот почему мы не дрались на арене. Арена — она для поединков. А это было просто убийство.

Я нарушил правила, Лиза. Он поднял шпагу, собираясь отсалютовать. А я ударил его в грудь.

Впрочем, этого я ей не скажу. Да и зачем? Давно дело было. Время в Игре особенное. И пространство тоже. Я вот только не знал до этого момента, что они как-то пересекаются с реальными. Я удивлен, Лиза. Так странно, что наш поединок закончился только сейчас.

А патологоанатом ни черта в своем деле не понимает. Дон умер быстро, но не сразу. Он успел мне кое-что сказать.

Вот это:

— Ты, все-таки, идиот.

И я так думаю, не от раны он умер. Он захлебнулся завистью.

Я с самого начала подозревал, что зависть в этой истории сыграла ключевую роль.

Но этого я Лизе тоже не скажу.

Ее дверь заперта. За ней тихо. Может, она спит... Впрочем, неудивительно. За полночь.

— Лиза! Открой...

Кажется, кто-то внутри зашевелился.

— Открой! Это я, Дон.

— Проваливай.

— Лиза, я...

— Убирайся, чертов придурок!

— Не кричи так, соседи спят.

— Плевать.

— Послушай. Пат...

Дверь распахивается. Ничего не вижу — только волну летящих волос.

— Что — Пат?

— Я потерял его...

Волна схлынула. Теперь вижу глаза. В них — ничего хорошего для меня.

— Ты его убил. Не ври. Я все знаю про дуэль.

— Нет, ты что... — я не знаю, как сказать ей, я так ничего и не придумал по дороге. — Он просто... остался.

— Где?

— В Игре... кажется.

— Как — в Игре?

— Не знаю. Врач сказал, редкий случай — латентный идиотизм.

— То есть он был идиотом, но никто не знал?

Она мне не верит. Я сам не могу поверить. Идиотами рождаются. Ими не становятся в двадцать пять лет. Я это знаю не хуже, чем она.

— Так сказал врач. Что-то было заблокировано в мозге. И... разблокировалось при погружении в Игру.

— Он и раньше лазил в эту чертову игру!

Я могу только кивнуть. Мы вместе туда лазили. И всегда возвращались.

— Что теперь?

Я пожимаю плечами. Я знаю, что теперь — но ей это не понравится. Наш поединок не закончен. А Пат упрям, как осел. Он меня найдет. Завтра. Через год. Через сто. А хоть бы вчера — Игра разворачивается в реальном времени, но реальность этого времени не совпадает с нашей. Я постараюсь ей объяснить. А может, это буду не я — Пат сам все объяснит. Надеюсь, ему хватит такта сделать это потом, когда все закончится. Он, конечно, увалень. И идиот. Но не дурак. Должен понять...