

◇ **ИГРА В КРОЛИКОВ**

◇ **THE QUIET ROOM**

Terry Miles

RABBITS



Терри Майлз

ИГРА
В
КРОЛИКОВ

fanzon

Москва
2023

УДК 821.111-312.9
ББК 84(0)-44
М14

Terry Miles

RABBITS

Copyright © 2021 by Terry Miles

Дизайн *Елены Куликовой*

Майлз, Терри.

М14 Игра в кроликов / Терри Майлз ; [перевод с английского Т. Чаматы]. — Москва : Эксмо, 2023. — 512 с.

ISBN 978-5-04-174581-3

С раннего детства К. искал во всем скрытые связи и закономерности, разгадывал головоломки. И вот, после психотравмы, ОКР и трагической гибели родителей, он увлекается опасной игрой «Кролики», окруженной противоречивыми слухами.

Говорят, что игре тысячи лет, а может, это и не игра вовсе. Главное, что ее победитель становится легендой и баснословно обогащается.

Однажды К. посещает один из победителей «Кроликов» и просит о помощи.

Распутывая клубок околоигровых тайн, К. вплотную подбирается к секретам собственной семьи, не зная, что по пятам за ним идет Тьма.

УДК 821.111-312.9
ББК 84(0)-44

© Т. Чамата, перевод на русский язык, 2023
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Эксмо», 2023

ISBN 978-5-04-174581-3

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 запрятаных 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.