

МИРЫ РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ









**ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ПОЛЯРИС»**

WORLDS OF ROGER ZELAZNY

AMBER CHRONICLES

**VISUAL GUIDE TO
CASTLE AMBER**

SHORT STORIES

«POLARIS» PUBLISHERS
ALEXANDR KORZHENEVSKY PUBLISHERS
1997

МИРЫ РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ

ХРОНИКИ АМБЕРА

**НАГЛЯДНЫЙ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО ЗАМКУ АМБЕР**

РАССКАЗЫ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПОЛЯРИС»
ИЗДАТЕЛЬСТВО АЛЕКСАНДРА КОРЖЕНЕВСКОГО
1997

*Издание подготовлено
совместно с АО «Титул»*

**Миры Роджера Желязны: Хроники Амбера / Пер. с
англ. — Рига: Полярис, 1997. — 351 с.**

Завершают великолепный Амберский цикл известнейшего
американского фантаста «Наглядный путеводитель по замку
Амбер» и примыкающие к циклу рассказы.

**Произведения, включенные в данное издание,
охраняются законом об авторском праве. Перепечатка
отдельных романов и всего издания в целом запрещена
без разрешения издателя и переводчика. Всякое
коммерческое использование данного издания возможно
исключительно с письменного разрешения издателя.**

Roger Zelazny's Visual Guide to Castle Amber
Copyright © 1986 by Bill Fawcett &
Associates, Inc.

Наглядный путеводитель по замку Амбер
© Е. Доброхотова-Майкова, перевод, 1997

© Издательство «Полярис»,
составление, оформление,
название серии, 1997

ISBN 5-88132-287-8



**НАГЛЯДНЫЙ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО ЗАМКУ АМБЕР**

ВСТУПЛЕНИЕ

Мы вторглись в его дом. Взяли и вторглись. Четыре дня мы отнимали у Роджера Желязны лучшие рабочие часы. Часы, когда он мог бы писать девятый амберский роман. Или про единорогов. Или про кошек. А может, про князей и свет.

Однако он терпел нас, всех четверех. Тодд Гамильтон и Джим Клауз засыпали его бесконечными вопросами про сам замок Амбер, а после про искусство карт. Билл Фосетт, который все это устроил, извлекал дополнительные сведения. Я сидел в уголке и читал еще не изданный «Знак Хаоса». Это — честь, которую мне не забыть.

При каждом новом вопросе Роджер Желязны останавливался, поднимал руки, потом опускал и начинал отвечать. Говоря, он часто закрывал глаза, припоминая во всех мелочах мир, который создал — или, возможно, открыл — в восьми знаменитых романах. Иногда он колебался, словно не желая раскрывать какой-то амберский секрет, но под конец сдавался и сообщал нам свои мысли. Эти мысли — всегда — подкрепляли его веру в свой мир. Тогда мы начинали писать и рисовать...

Читать творение художника — редкая привилегия. Однако видеть художника за работой — ради этого стоило жить.

Роджеру Желязны — наша огромная благодарность. За помощь, за гостеприимство, за то, что позволил нам заглянуть в любимый им мир.

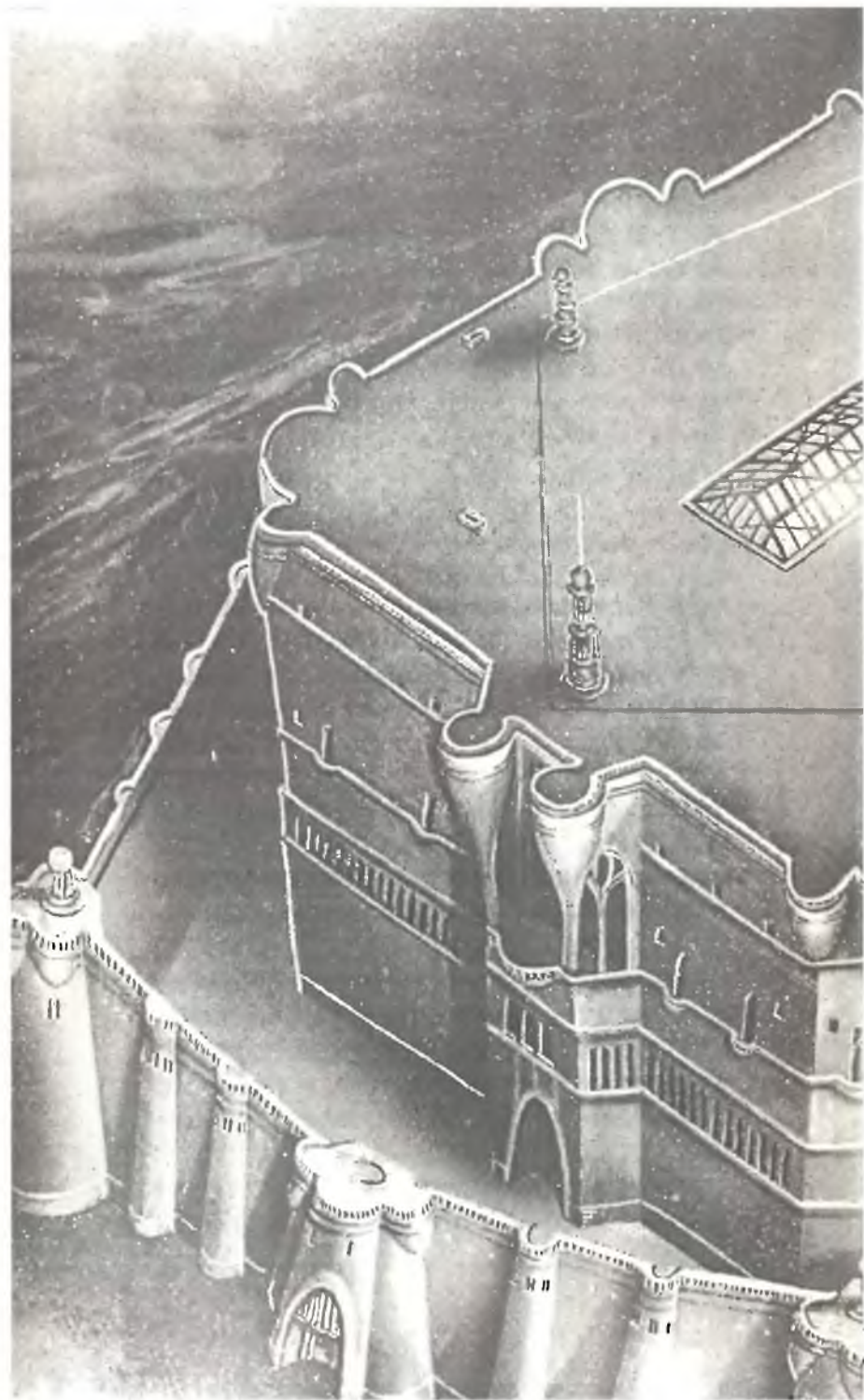
*Нейл Рэнделл
10 марта 1988г.*

ВСТУПАЕМ В ЗАМОК АМБЕР

Добро пожаловать в замок Амбер. Я — ваш гид. Я буду сопровождать вас в экскурсии по замку, показывать самые интересные комнаты, знакомить со всеми, кого нам случится встретить. Но, прежде чем мы тронемся, позвольте сделать одно признание. Я долго жила и многое совершила. Однако никогда прежде не была экскурсоводом.

Не стала бы и в этот раз, если бы не королевское поручение. Обычно он просит главного слугу или кого-нибудь из младших принцев. Однако Мерлин сейчас в отлучке, а главный слуга Роджер слег с воспалением легких.

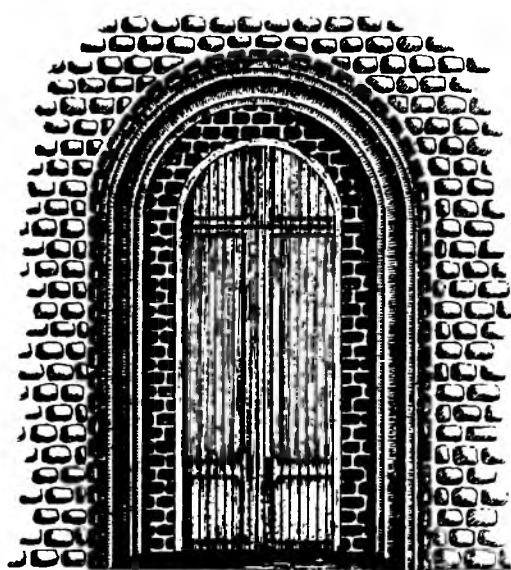
Поэтому сегодня утром Рэндом вызвал меня и попросил провести





экскурсию по замку. Он сказал, что я одарена красноречием, что ходить со мной будет приятнее и поучительнее, чем с кем-либо еще. Он сказал, ради сегодняшних гостей стоит расстараться. Все это — чистейшая правда.

Кстати, меня зовут Флора. Мой титул — принцесса Амбера.



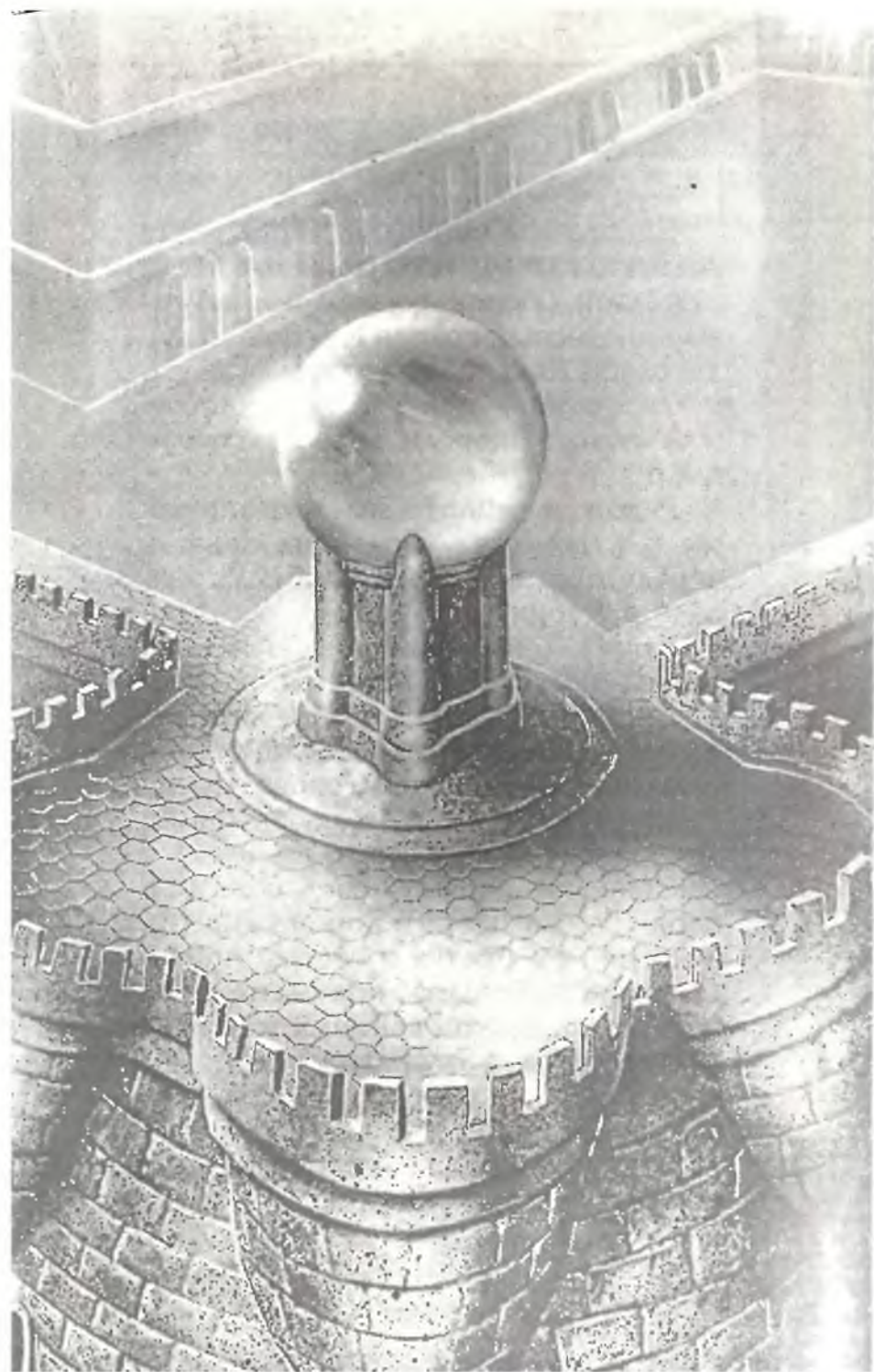
ЗАМОК СНАРУЖИ

Давайте для начала обойдем замок снаружи. По дороге из порта вы, вероятно, заметили две вещи. Во-первых, что он стоит на склоне горы. Во-вторых, заметили его довольно странную форму.

Гора зовется Колвир. Она вздымается за нашими спинами и венчается тремя ступенями. Разумеется, вы не успеете этого увидеть, но лунными ночами на ее вершине возникает город и мерцающие звезды смыкаются со ступенями. Это — Тир-на Ног'тх, небесное отражение Амбера.

В плане стены имеют форму пятиугольника. Объяснение просто: это архитектурное подобие амберской короны. Как вы увидите позже, очень близкое подобие.

А, шары на бастionaх? Они волшебные. Если не верите, попробуйте взять замок штурмом. Ручаюсь, не возьмете.



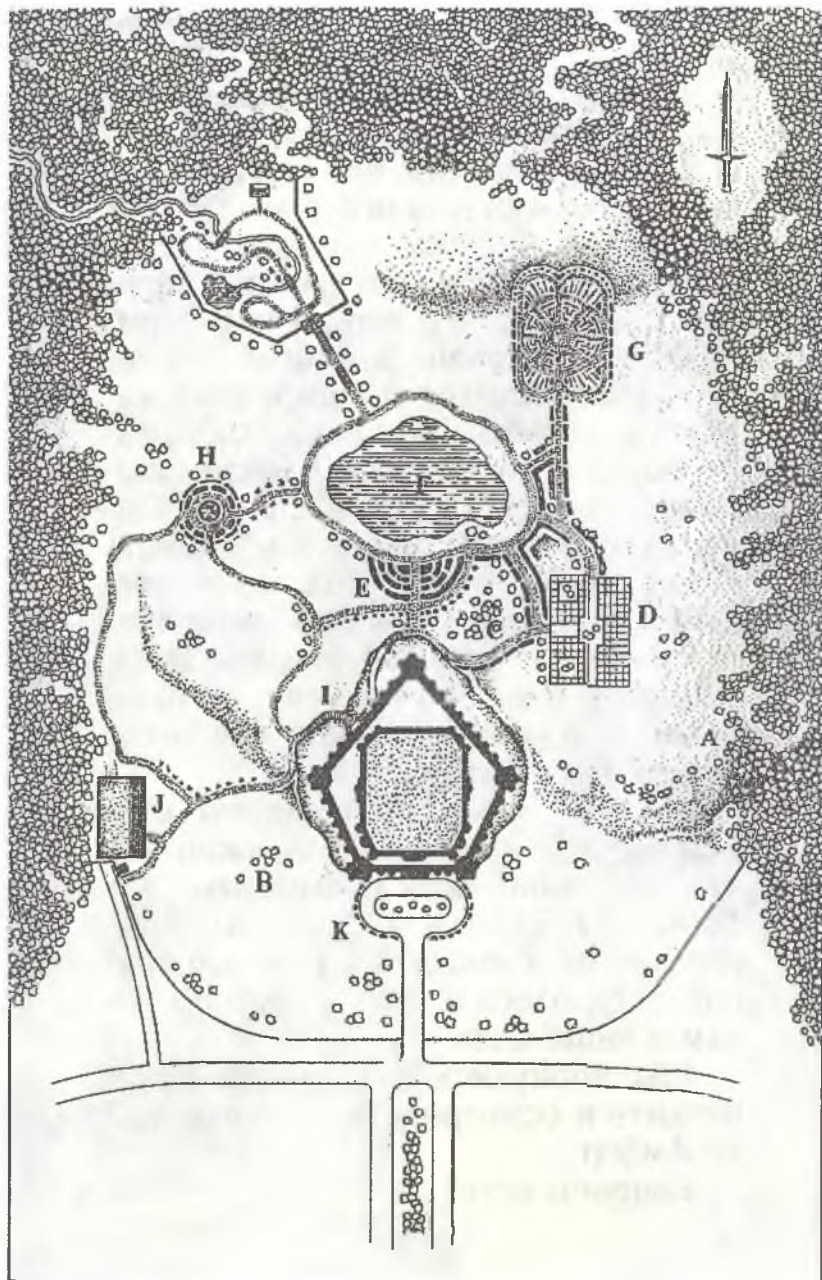
Теперь налево. На восток.

Сперва мы проходим через рощу колючей ели (А); колючая ель вместе с желтой сосной составляют почти весь древесный покров Колвира. Дальше склон Колвира плавно идет вверх, и мы оказываемся у северо-восточной стены. Впереди лежат развалины (В).

Рядом вы видите зеленые шпалеры (С), дорожка через них ведет в череду цветников (D). Такие устраивали в Японии восемнадцатого века (в вашей Тени); Бенедикт, который развел цветники, пытается распространить их и дальше. Мне они кажутся слишком низкорослыми, однако любовь Бенедикта ко всему восточному сильнее моих возражений. Тем не менее идти туда незачем.

Сейчас мы прямо перед замком, в парке со скамьями и дорожками (Е). Многие мои братья и сестры приходят сюда побродить, подумать, даже почерпнуть вдохновение. Я тоже бываю здесь, но, как правило, по ночам и редко одна, хотя и я нахожу это вдохновляющим.

За дорожками вы видите маленькое искусственное озеро (F). Дальше



Бенедикт затеял еще японский сад (G). По левую руку — обычный сад, похожий на английские сады восемнадцатого века в вашей Тени (H). На мой взгляд, он немного слишком строгий и чопорный, но, по крайней мере, здесь есть кусты и живые изгороди.

Обогнем северо-западный бастион. Здесь находится природная каменная лестница (I). По ней взбирался Корвин, когда они с Блейзом пытались свергнуть брата Эрика. Попытка, конечно, не удалась, и Корвина ослепили за измену. Под нами зеленый холм и конюшни (J). Сейчас там всего две приличные лошади: одна, в черную и красную полоску, принадлежит Бенедикту, вторая — Моргенштерн — Джулиану.

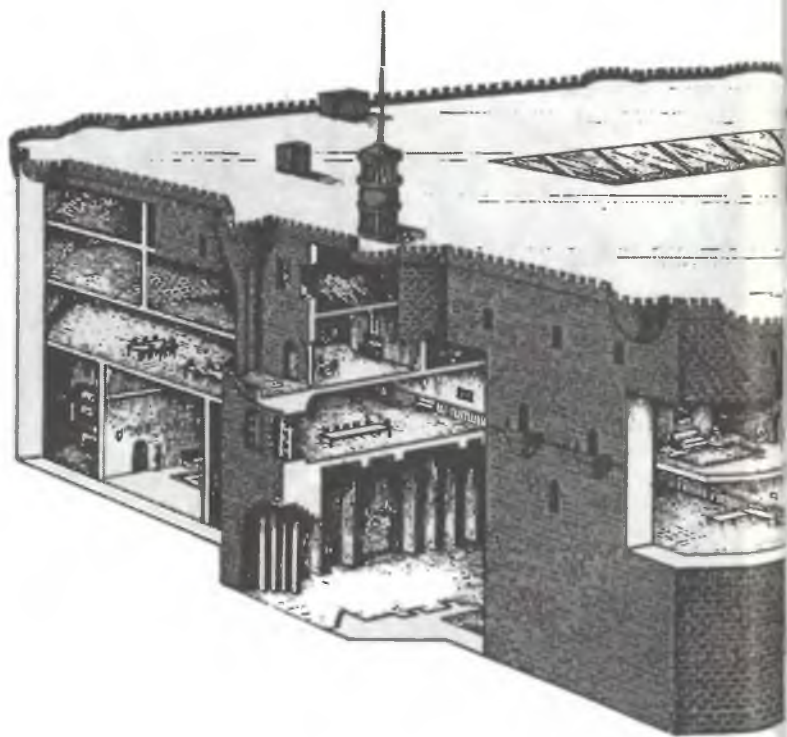
Участок под юго-западной стеной — мой любимый, засаженный цветами, деревьями и пышными кустами (K). Здесь я могу нюхать земные цветы и мечтать о том, что еще совершу. Здесь я тоже гуляю по ночам и чаще одна.

Мы вернулись к воротам. Пора входить и осматривать красоты замка Амбер.

Вопросы есть?

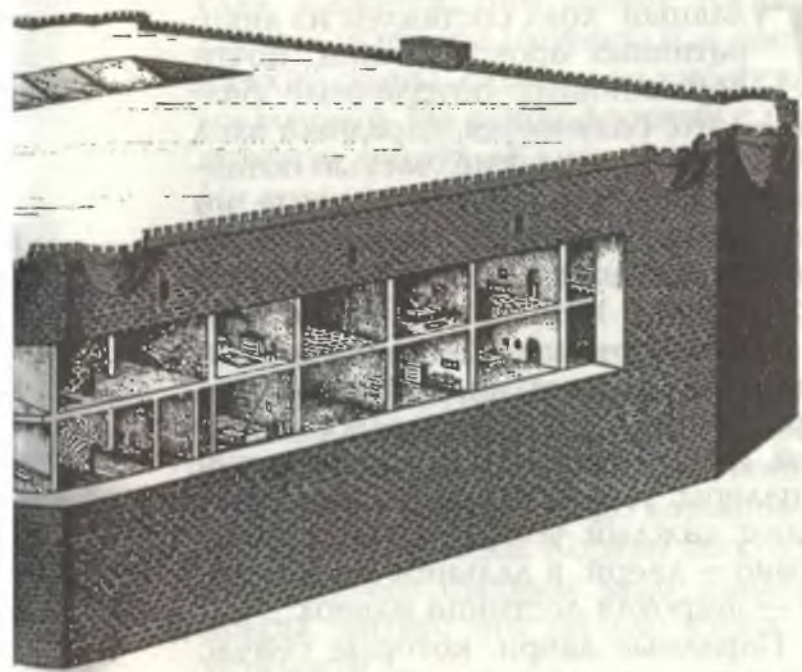


ЗАМОК АМБЕР



67.4 300

60 101032.37



ЗАМОК АМБЕР

ГЛАВНЫЙ ХОЛЛ

Главный холл составлен из декоративных арок и колонн, почти скрывающих потолочные балки, — это, разумеется, парадный вход в замок. Есть и другие, частью потайные, частью хорошо охраняемые, но не для посторонних. Через главный вход входят приглашенные, их Амбер принимает с величайшим радушием.

Первый этаж вымощен темными каменными плитами, стены — беломраморные с голубовато-серой отделкой. По стенам висят большие яркие шпалеры, узорные канделябры освещают каждый уголок. Налево и направо — двери, в дальнем конце холла — широкая лестница наверх.

Парадные двери, которые сейчас открыты, закрываясь, образуют ар-

ку. Высота их — пятнадцать футов, общая ширина — восемь; они сделаны из тяжелого темного дерева, которое Оберон привез из Тени. Они не целиком резные, однако их украшают несколько барельефов, главный из которых — стилизованное изображение Единорога, по половине на каждой створке. Когда они закрыты, Единорог запечатывает замок.

От шпалер невозможно оторвать глаз. Кажется, они сейчас оживут. На них вытканы охотничьи и пастушеские сцены, сюжеты из амберской мифологии. На одной Дворкин с Единорогом пишут «Книгу Единорога». На другой в Колвире образуется амберский Путь. На следующей — скованный Оберон томится в застенках Хаоса.

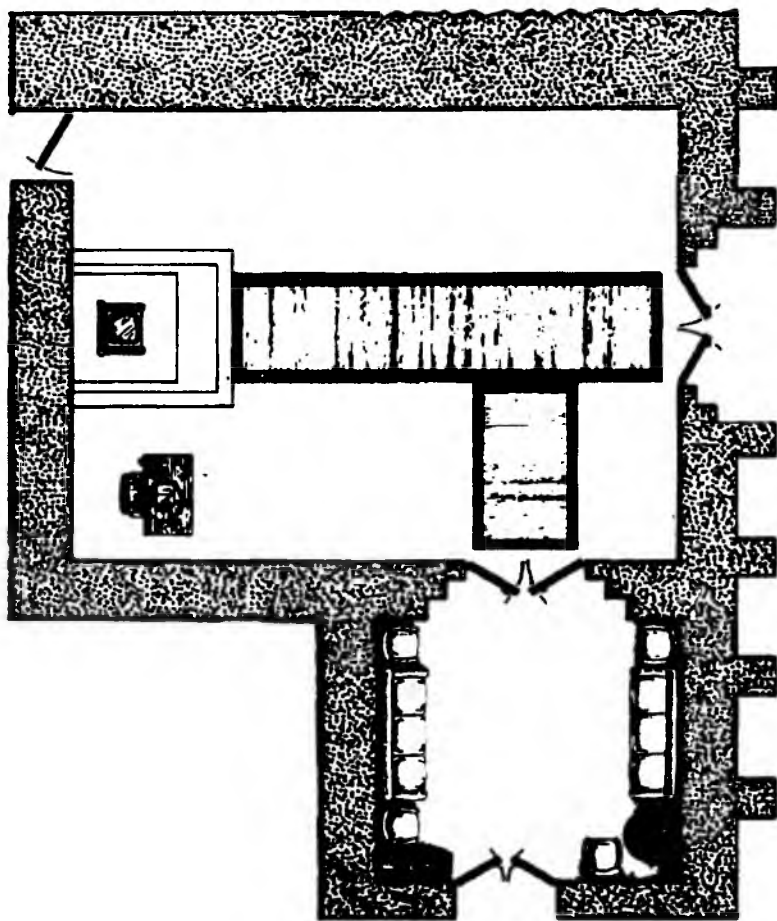
Две самые большие шпалеры — перед лестницей. На первой Корвин и Блейз карабкаются по ступеням к замку, вокруг — поверженные воины из Теней, в дверях дерзко возвышается Эрик. На второй Корвин воссоздает Путь; его суровое лицо озаряют искры, видно, что он еле стоит от усталости.

По стенам можно видеть также оружие и щиты. Особенно интересно взглянуть на алебарду, которой страж спас жизнь Дворкину, стилет, которым закололась третья жена Оберона, Полетт, и длинный тонкий меч, который считается братом Корвинова Грейсвандира. Подтвердить это мог бы только сам Корвин, но его нет, и где он, никто не знает.

ЖЕЛТАЯ КОМНАТА И ГОСТИНЫЕ ПЕРЕДНЕЙ ЧАСТИ ЗАМКА

Сразу за входом в замок расположены две двери. Первая ведет в Желтую комнату, называемую так из-за желтого цвета каменной облицовки. Камень настолько схож с амберским золотом, что тут чуть было не поместили главный трон. Однако и без трона король устраивает в Желтой комнате большие аудиенции и ведет официальные переговоры. Впрочем, как мы увидим дальше, по-настоящему он работает в своих покоях.

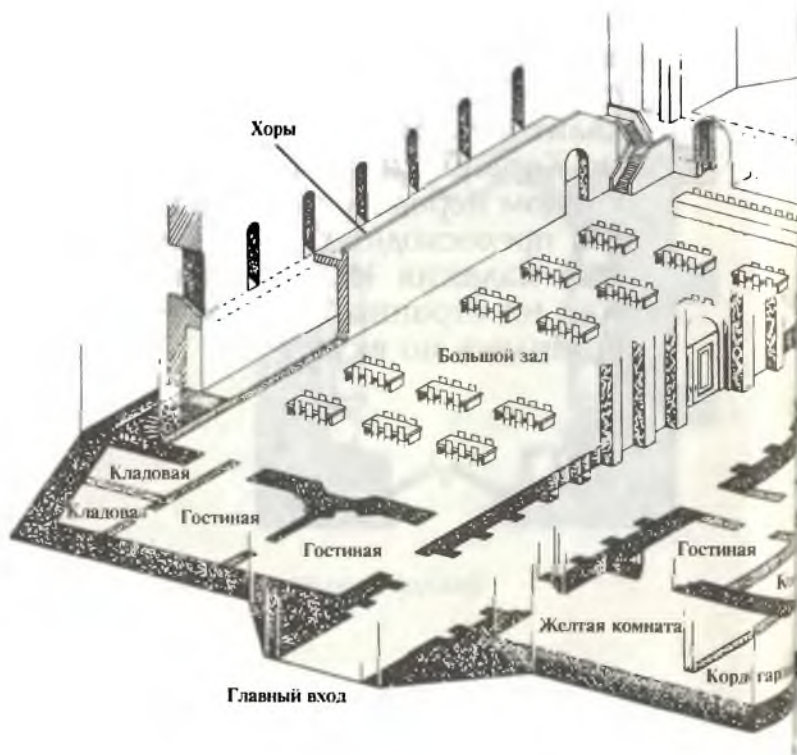
Налево — две гостиные. Они обставлены провинциального вида французской мебелью. Ллевелла божится, что вывезла ее прямо из Парижа,

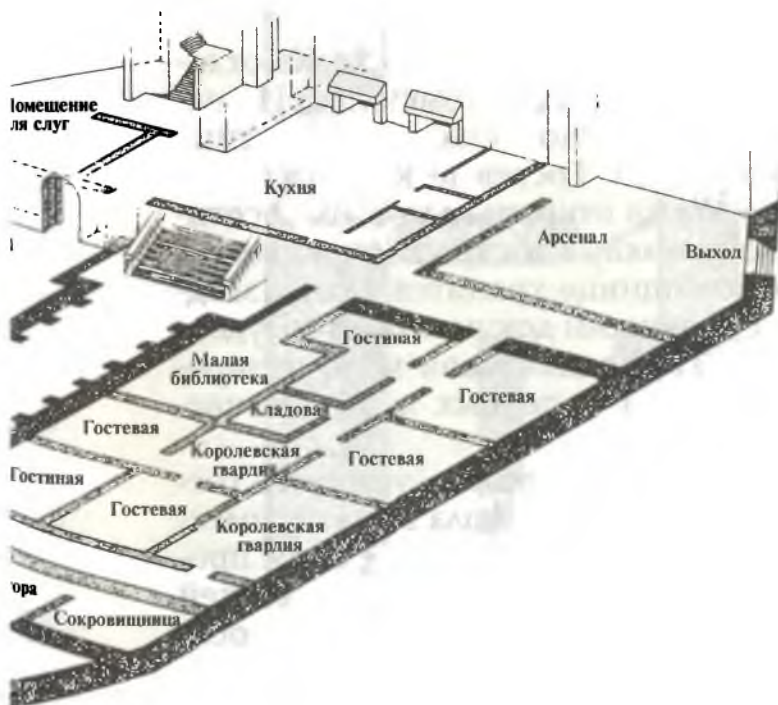


Желтая комната и гостиная (план)

однако, на мой взгляд, это очень сомнительно. Каминь в комнатах сложены из драгоценного мрамора, кресла обиты драгоценными тканями, на столах стоят перья и чернильницы, шкафы заполнены самым разнообразным чтивом. Рэндом посчитал забавным поместить здесь работы малоизвестных постмодернистов из вашей Тени, поскольку знал, что никто из гостей их не одолеет. Потом он добавил философские трактаты, которые никто не станет читать, и что-то про квантовую механику — никому, кроме Корвина, не интересное. Наконец Рэндом перенесся в Тень и раздобыл два превосходных, подписанных первых издания Корвиновых Хроник. Как ни странно, многим гостям они пришились по вкусу.

ЗАМОК АМБЕР: ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

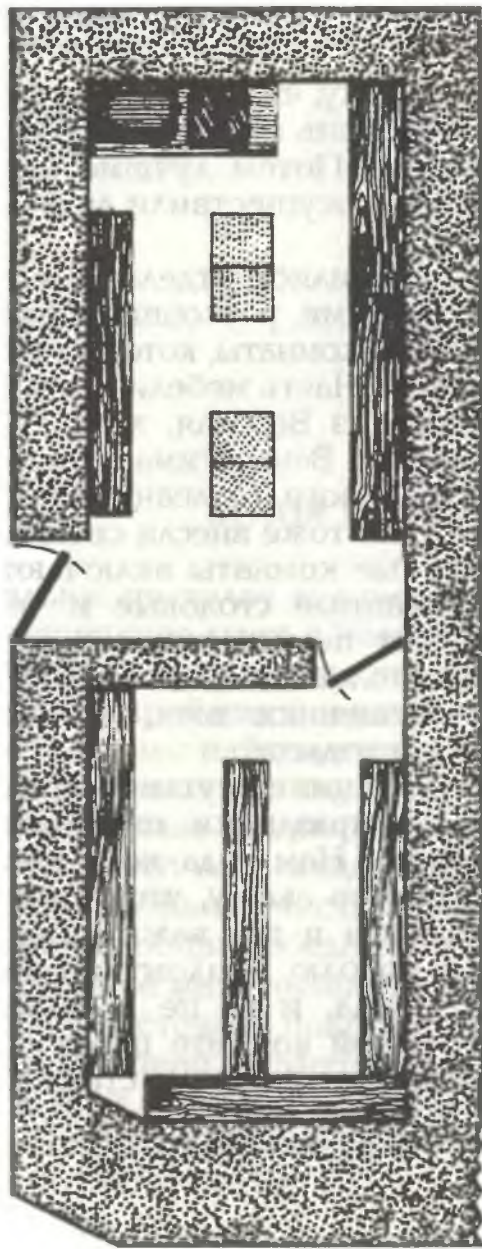




ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ ПЕРВОГО ЭТАЖА И СОКРОВИЩНИЦА

Направо от главного холла отходит коридор поменьше. Из него можно попасть в два типа помещений. Гостевые комнаты первого этажа открыты для всех посетителей замка, а в строго охраняемой сокровищнице хранится казна (заодно с главными документами государства). Последняя меня мало интересует, а вот в первых я бываю частенько.

Собственно, мысль устроить гостевые комнаты пришла в голову именно мне. Я сочла небесполезным проявить радушие и обеспечить гостей уютными уголками, где можно посидеть и отдохнуть. Это было во время междоусобицы, так что особого разрешения не потребовалось. Я просто



сказала Эрику, что хочу сделать, перенеслась в Тень и раздобыла все необходимое. Потом лучшие плотники Амбера осуществили мой замысел.

Так появились отделанные богатыми панелями, роскошно убранные, но удобные комнаты, которые вы сейчас видите. Часть мебели доставлена прямиком из Версаля, хотя кое-что вывезено из Вены, Рима, Сингапура и даже Нового Орлеана. Впрочем, другие Тени тоже внесли свою лепту.

Гостевые комнаты включают две изолированные столовые и четыре частных помещения для отдыха. Я ела в столовых и бывала в остальных помещениях, хотя, обыкновенно, не для отдыха.

Сокровищницу сутки напролет, в будни и в праздники, охраняют два стражника. Нам туда хода нет, поэтому просто скажу, что там содержатся казна и все важные записи. Только королю Рэндому дозволено входить туда, и то не в одиночку. В небольшой комнате перед сокровищницей размещается стража.

КУХНЯ И АРСЕНАЛ

Дальше по холлу мы видим двустворчатую дверь в Большой зал. Однако, прежде чем направиться туда, мы пройдем в заднюю часть замка. Здесь мы найдем кухню, арсенал и помещения для слуг.

По понятным причинам в помещение для слуг мы заходить не будем. Это маленькие чистые спальни на одного и общий обеденный стол. Единственное интересное там — лестница в гостевые покои второго этажа. И Корвин, и Мерлин спускались по этой лестнице, чтобы тайком проникнуть на кухню и наесться до отвала.

В арсенале собраны самые разные доспехи и оружие. В шкафах и сундуках лежит множество памятных предметов: прекрасно сохранившаяся первая кольчуга Оберона, шпага, которой Корвин сражался при Ватерлоо, японские доспехи и мечи Бенедикта, абордажная сабля, которую Кейн привез с Карибского моря. Здесь и сувениры Джулиана: помятые при освобождении Иерусалима доспехи, в которых он прошел Крестовые походы, и сабля, которой он рубился под Балаклавой — в отличие от остальной Легкой бригады, Джулиан успел вовремя оттуда улизнуть.

Рэндом предлагал развесить эти памятные вещицы по замку, но принцы возражали. Оружейники поддерживают их в прекрасном состоянии, так почему не оставить все в арсенале? Кто знает, когда они еще понадобятся?

Большая дверь из арсенала ведет к внешней стене.

Кухня огромна. Исполинские очаги в задней стене дают жар нескольким печам и выступающим из нее вертелам. Вдоль стен тянутся полки,

уставленные горшками, сковородками, поварешками и прочими кухонными принадлежностями. Длинный стол вдоль западной стены служит для разделки туш, а в отдельной комнате во льду хранятся мясо и фрукты. На самых больших вертелах жарят крупных животных. Повара обещали мне, что вскоре эту часть замка заполнит аромат жареной говядины.

БОЛЬШОЙ ЗАЛ

Самое священное место в замке, Большой зал помнит много исторических событий. Здесь Оберон сочетался со всеми своими женами, сюда Рэндом привел Вайол на пир в ее честь, когда вернулся с нею из Ребмы. Здесь Дворкин надел только что сделанную корону Амбера на голову Оберону, и здесь десять мучительных дней шло торжественное прощание с телом Полетт. Здесь же прощались с другими: с Эриком, Кейном, Дейрдре и Корвином.

Впрочем, проблема с Корвином в том, что он на самом деле не умер. Мы этого не знали, поэтому велели

вырыть могилу, заказали гроб и поставили его для торжественного прощания. Когда несколько лет спустя Корвин объявился снова, та давняя церемония утратила былой смысл.

Здесь стража держала Корвина, когда Эрик восходил на трон. Здесь Корвин схватил корону и водрузил себе на голову, чем поставил под сомнение законность Эриковых притязаний. Позже, в более печальные, хотя и более спокойные времена семья короновала тут Рэндома, и мы обнимали Вайол, ставшую нашей королевой.

В ту ночь я встретила пришельца из древней страны. У него были сильные ноги и все остальное, что полагается...

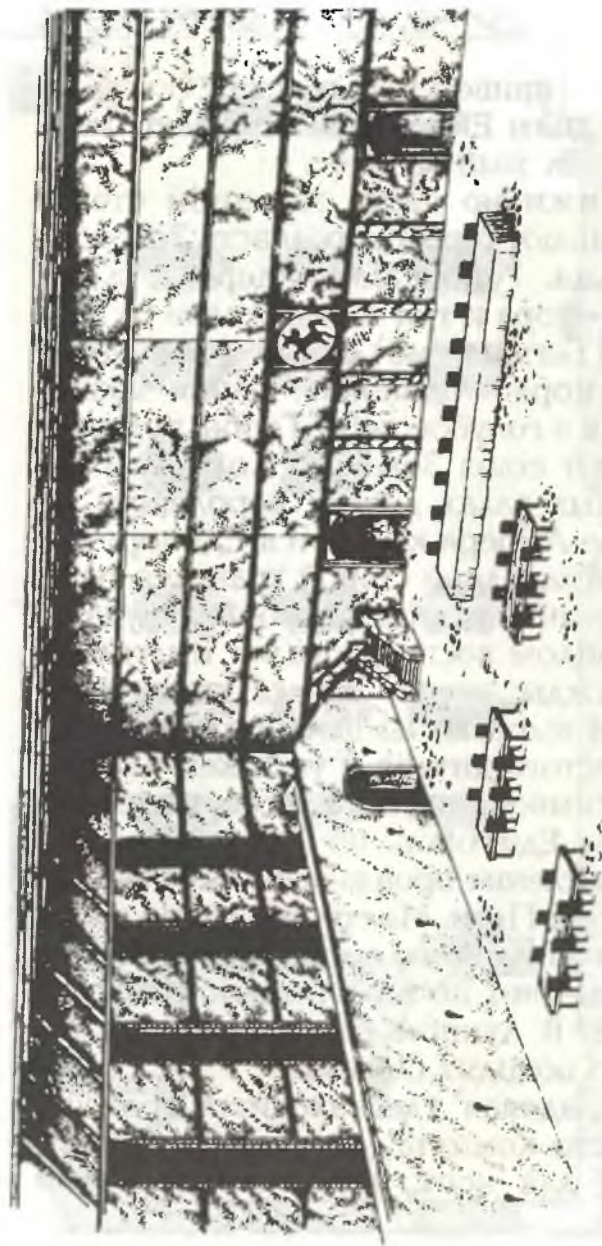
Ширина Большого зала около пятидесяти футов, длина — около девяноста. От балок его лепного потолка до пола почти сорок футов. В южной стене вы видите дверь в гостиные, а в северной — две двери в коридор возле кухни. В северо-восточном углу помещается бар; Рэндом и Корвин позаботились, чтобы запасы его были щедры и превосходны. Даже отсюда я ощущаю аромат винограда,

выращенного во Франции девятнадцатого века.

Вдоль северной стены тянется длинный стол. Во время пиров здесь, конечно, сидит сам король. Множество столов поменьше расположено на достаточном расстоянии друг от друга. На пирах за одними рассаживаются гости, на других раскладывают товары, изделия городских ремесленников и художников.

Свет в Большой зал проникает словно через прозрачный самоцвет. Лучи солнца проходят через наклонные окна, начинающиеся в двадцати пяти футах от пола. Возникает впечатление призмы, весь зал заполняется дивным, чарующим мерцанием. Благодаря этому мерцанию зеленоватый оттенок белых мраморных стен словно сбегает с потолка на пол. При яркой луне зелень преобладает. Большой зал по ночам пронизывает таинственность.

В середине северной стены висит статуя Единорога. Высеченный из белого и черного мрамора, он позой зеркально повторяет резного единорога на парадной двери. Рог его указывает на окна в западной стене,



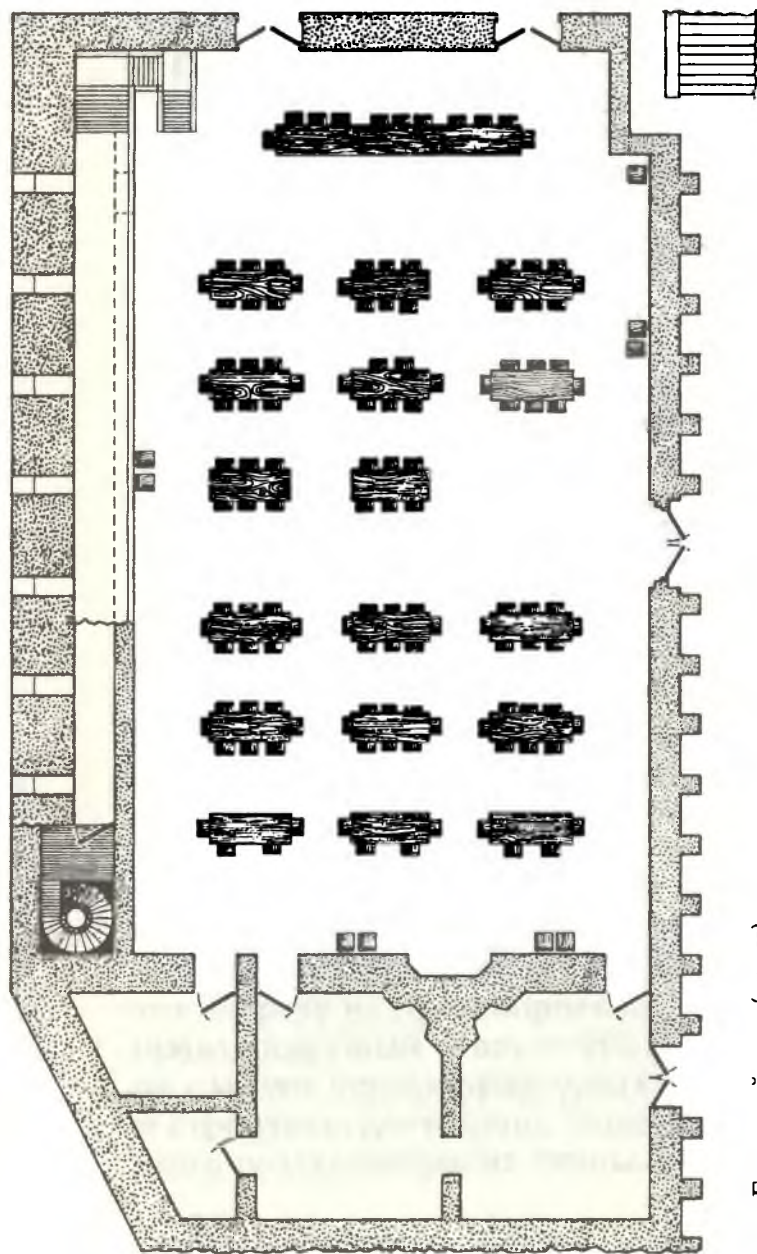
Большой зал (общий вид)

словно приветствуя рассвет. По обычным дням Единорога скрывает богатый зеленый занавес.

Нижнюю часть западной стены украшают гербы королевств Золотого Кольца. Герб Гайги — дерево, Кашфы — гора и три звезды слева от нее. Герб Бегмы — меч острием вниз, герб Эрегнора — одинокая башня возносится в голубое небо. Гербы подтверждают союз Золотого Кольца. В парадных залах других королевств на гербе Амбера красуется Единорог.

За западной стеной хранится трон. Его выносят лишь в особых случаях, и Рэндом воспользовался им только однажды — во время коронации. Трон вырезан из цельного куса золотистого янтаря и украшен важными символами. Есть здесь, разумеется, и Единорог, но самое большое впечатление производит обобщенный чертеж Пути. На спинке трона вырезано загадочное лицо. Никто не знает, чье оно, но все считают, что Дворкина. В лунном свете кажется, что лицо поводит глазами.

Кладовая, где находится трон, не просто комната, а коридор. Запретный для всех, кроме королевской



Большой зал (план)

семьи и доверенных стражников, он ведет к винтовым лестницам вверх и вниз, обвивающим толстую колонну. По лестницам можно подняться на хоры (их высота — двадцать футов от пола) и спуститься в подземелье.

Колонна эта производит обманчивое впечатление. Она кажется сплошной, но на самом деле вмещает в себя узкую крутую лестницу. По этой лестнице Корвин попадал в библиотеку, и все мы хоть раз да прошли по ней. Зачем она нужна, не знает никто.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЗАМКА АМБЕР

ЛЕСТНИЦА В КОЛВИРЕ

Из коридора за Большим залом уходит вниз винтовая лестница. Спуск по ней долог, очень долог, а подъем — бесконечно утомителен. К счастью, Рэндом знает, что мы здесь. Его сын Мартин будет ждать нас наверху. С помощью карты я перенесу вас одного за другим.

Лестница вьется внутри центральной шахты и была построена в недрах Колвира эпохи назад, кем и как неизвестно. Оберон мог знать, но, если и рассказал кому-нибудь из нас, тот ни разу не проговорился. Самый правдоподобный ответ — что лестница следует череде природных пещер и строителю достаточно было разрушить разделяющие их стены.

В вашей Тени лестница вниз представляется необыкновенно жуткой. Она породила не только бесконечные фильмы ужасов, но и многие мифы о подземном мире и даже стала центральным моментом в одном из ваших психологических учений. Под землей темно, воздух спертый.

Для нас значение этой лестницы двояко. Во-первых, неприятное: она



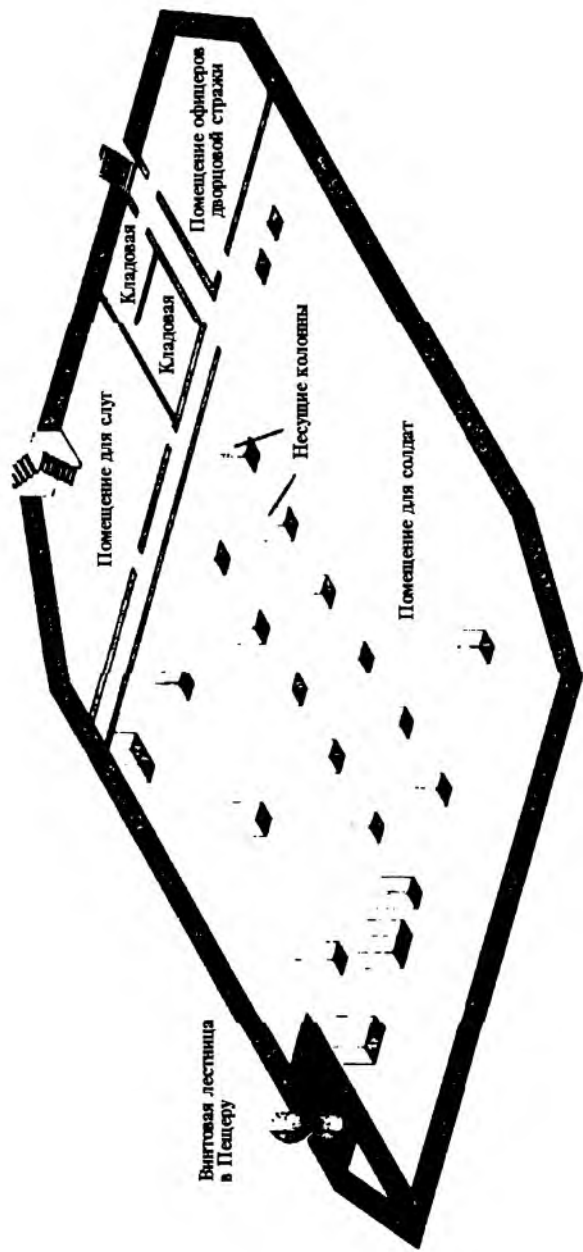
ведет в темницы под замком. Во всех замках есть подземелья, хотя и очень разные. Подобно всем остальным, мы должны где-то держать пленников и предателей. Однако у винтовой лестницы есть и светлая сторона. За темницами помещается особая комната с запертой дверью, где на полу нанесен Путь Амбера. Он светится, и манит нас, и управляет судьбами Теней.

Король Рэндом позволил нам туда заглянуть. Однако прежде посетим темницы. Не все вам там понравится. Могу лишь заверить, что они необходимы для безопасности как Амбера, так и вашей Тени.

КОРДЕГАРДИИ И ТЕМНИЦЫ

Разумеется, темницы нуждаются в охране. Бывает, что узники бегут, а бывает, что кто-то проникает в подземелье. У стражников есть и другие обязанности — следить за чистотой туннелей и кормить узников. Не слишком обильно, но достаточно, чтобы те не умерли с голоду. Хотя кое-кто предпочел бы умереть.

В кордегардии на крючках висят ключи от казематов. Рядом — фонари, без которых легко заблудиться в туннелях. Идти по коридорам совсем не сложно, однако новичку они покажутся лабиринтом.



Кордегардии (план)

От главного туннеля отходит множество других. Сколько именно — неизвестно, потому что не все исследованы. Случается, что беглые узники пропадают, ускользнув от стражи и проникнув в неохраняемый туннель. Однако, насколько известно, ходы эти никуда не ведут.

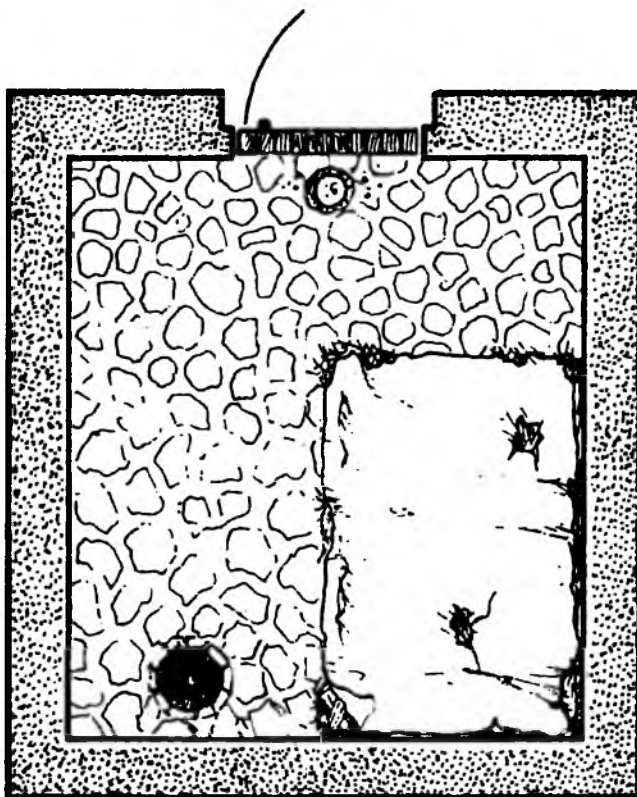
В первом туннеле содержатся политические заключенные. Пол в каждом каземате присыпан соломой, которую стража раз в неделю меняет. Этих узников кормят каждый день и каждые три дня допрашивают. Если узник важный, его допрашивает кто-нибудь из членов королевской семьи. Время от времени здесь оказываются представители правящих домов Золотого Кольца. Последним был принц Гайги, уличенный в шпионаже против Амбера. Через шесть месяцев он сломался и все рассказал. Оберон послал за королем Гайги, последовало заключение договора. Принца отпустили. Больше он не возвращался.

Во втором туннеле помещаются камеры для военнопленных. В большинстве случаев эти несчастные —

пришельцы из Тени. Опять-таки в большинстве случаев они остаются здесь навсегда. Амбер пытался вступить в переговоры с их родными Тенями и договориться о возврате, но почти всегда безуспешно. Как правило, Тень не хочет даже признавать в них своих солдат. Не знаем, дескать, и видом не видывали.

Третий туннель отведен для преступников из Амбера. Его называют Коридором Убийц, поскольку большинство здешних узников осуждены именно за это злодеяние. Сюда же отправляют крупных воров и святотатцев, осквернивших статую Единорога. Когда-то здесь сидел королевский шут, помочившийся на Оберонов трон. Через семнадцать лет его выпустили, однако в шуты он уже не годился.

В четвертом туннеле содержатся изменники. В разные годы здесь пребывало много известных и высокопоставленных жителей Амбера, однако самый славный и самый знатный из них — принц Корвин. Впервые в нашей истории в подземелье бросили члена королевской семьи.



Камера Корвина

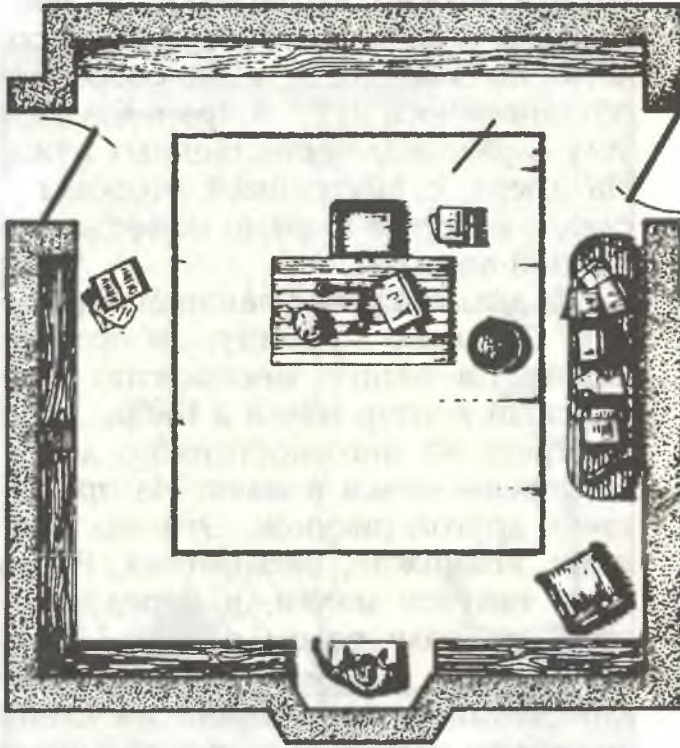
Мысль принадлежала Эрику и не понравилась никому.

Окованная медью дверь открывается в камеру Корвина. Здесь все оставлено, как было после его побега. Каземат крохотный, на полу с

трудом можно вытянуться во весь рост. Кое-где разбросана грязная солома, но большая ее часть собрана в обуглившуюся кучу. Дыра в дальнем углу служила для естественных нужд. На двери с внутренней стороны — следы, которые Корвин нанес заостренной ложкой.

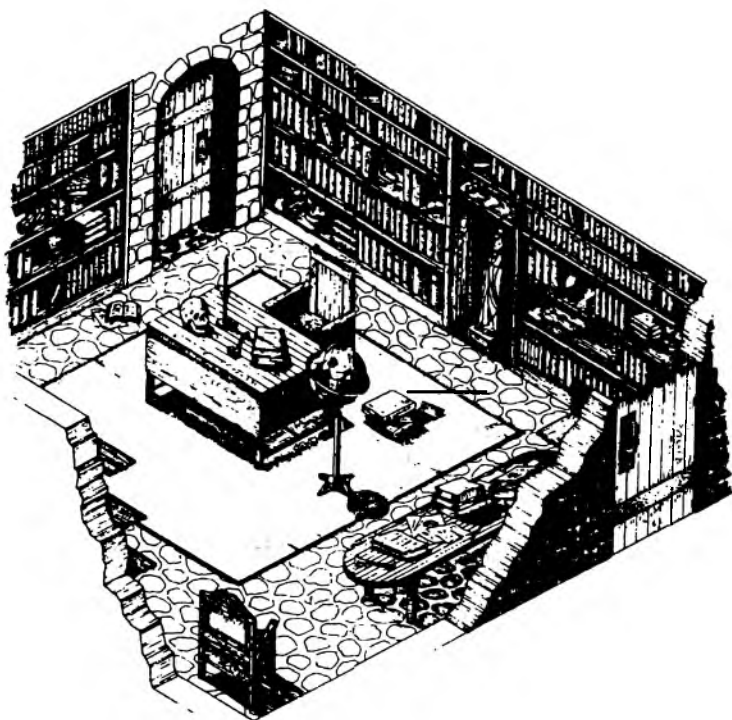
На дальней стене нацарапан рисунок. Согласно Корвину, он принадлежит Дворкину: невероятно прекрасный контур маяка в Кабре. Если смотреть на него достаточно долго, то перенесешься в маяк. На правой стене другой рисунок. Это вид комнаты, возможно, библиотеки. Вдоль стен тянутся полки, в середине — стол, на полу рядом с ним — большой глобус. На столе стоит маленький человеческий череп, на стене за столом укреплен высокий канделябр со свечой. Пламя свечи подрагивает.

Когда вы смотрите, рисунок оживает. Вглядевшись, вы различите книжные полки на всех четырех стенах и заметите отсутствие окон. В дальнем конце комнаты — две двери, одна справа, другая слева. Не доходя до левой двери расположен длинный



Камера Дворкина
(план)

низкий стол, заваленный книгами и бумагами. На полках и в стенных нишах — многочисленные диковины: кости, камни, горшки, исписанные таблички, лупы, волшебные палочки и



Камера Дворкина

неведомого назначения инструменты. Пол покрывает большой ардебильский ковер.

Это — комната Дворкина. По крайней мере, так гласит слух. Корвин в своей истории рассказывает, как побывал там и что видел.

Он сообщает, что левая дверь ведет в маленькое, лишенное окон жилое помещение. Каменные стены смыкаются, образуя свод. В левой стене — очаг, а в дальней — окованная дверь. Корвин утверждает, что это вход к первозданному Пути.

Теперь отведем глаза, пока рисунок нас не притянул. Если мы войдем к Дворкину, то вряд ли выберемся наружу.

ТЕМНИЦЫ И ПУТЬ АМБЕРА

Впятом туннеле содержатся безумцы. В вашей Тени с ними обходились бы гуманнее. Здесь им только не дают умереть. Один сумасшедший — просто прелесть. Он воображает себя литератором, пишущим об Амбере. Бедняга настолько помешан, что утверждает, будто он сам — а не Корвин — создал рассказ о борьбе Корвина с Черной Дорогой и Владениями Хаоса. Однако смешнее всего, что он требует свидания с принцем Корвином и божится, что принц знает его имя. У нас много безумцев, но этот — самый забавный. Джерард считает, что его надо отпустить, но Рэндом сомневается. Если объявится Корвин, мы, конечно, спросим его совета.

Шестой туннель предназначен для мерзких созданий из Тени. Они ужасны, и мы к ним не пойдем. Некоторые обладают способностью абсолютного гипноза. Их кормят только слепые.

Седьмой туннель ведет к Пути Амбера. Его перегораживает темная, окованная железом дверь, но у всех членов амберского королевского рода есть ключи. Когда дверь откроется, можно погасить лампы. Светится сам Путь. Как только привыкнут глаза, вы увидите его в середине комнаты. Он кажется сияющим, мерцающим клубком начертанных на полу изогнутых линий. Попытайтесь проследить линию глазами — не сумеете. Жителей Амбера некоролевского происхождения они почти ослепляют, чужаков — завораживают. Эта комната — не для случайных посетителей.

Путь начинается в дальнем углу. От этого места идущий осторожно переставляет ноги, пока, ценой огромных усилий, не доберется до центра. Отсюда он по желанию может перенестись в любое место. Только

те, в ком течет кровь Амбера, могут пройти Путь и остаться в живых.

Сейчас мы возвращаемся в главный коридор. Я вынула из кармана карту. Сосредотачиваясь на ней, вижу лицо Мартина, включая индейский гребень на голове. Вот появилась его рука. Один за другим вы ее коснетесь. На долю секунды вы потеряете чувство направления, потом все уляжется и вы увидите, что стоите у основания лестницы на второй этаж. Когда мы все там соберемся, я покажу вам остальной замок.

ВТОРОЙ ЭТАЖ ЗАМКА АМБЕР

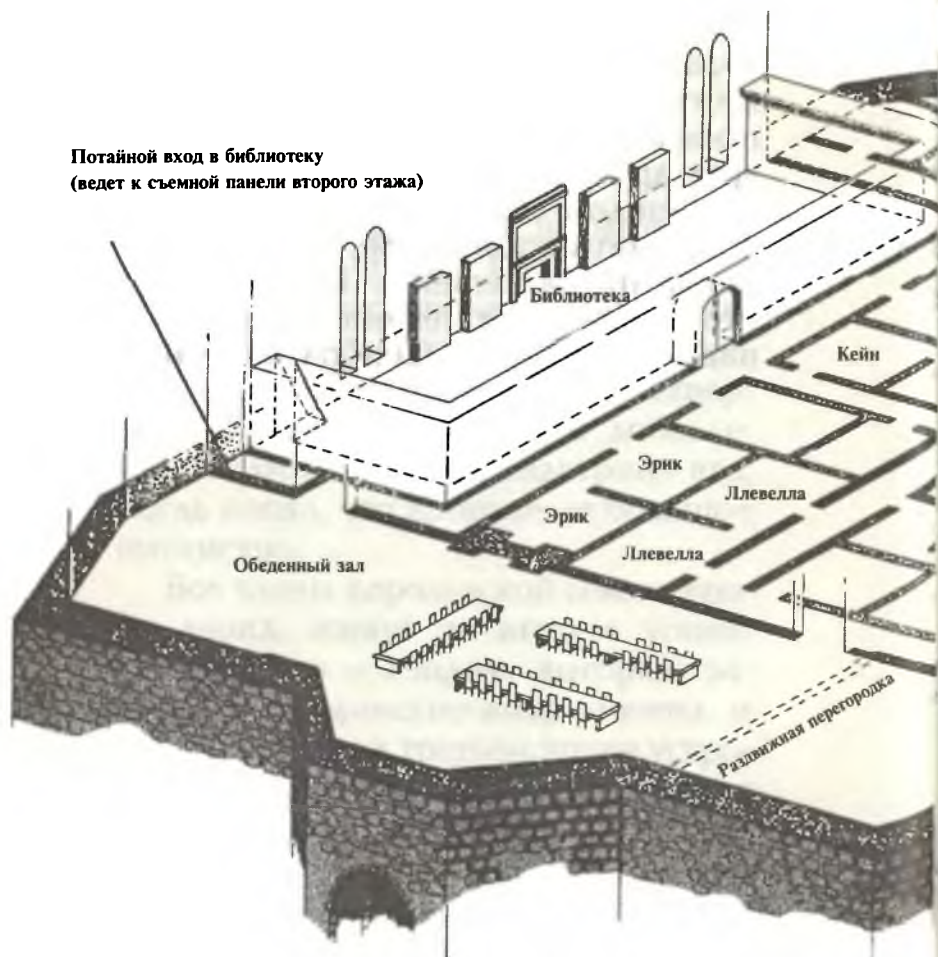
Эти ступени ведут на второй и третий этажи. Большая часть четвертого этажа пустует, некоторые комнаты только обставляются, другие ждут своего часа. Четвертый этаж — это последнее добавление к замку: Оберон надстроил его, когда понял, что произведет большое потомство.

Все члены королевской семьи, кроме двоих, живут на втором этаже. Исключения — Рэндом, который занимает королевские апартаменты, и я. Мои покои на третьем этаже устроены по специальному плану. Многие братья и сестры возражали, но во времена междоусобицы творилась такая неразбериха, что я добилась своего. Я подолгу бываю в замке, а на втором этаже слишкомлюдно.

Рассматривая разные комнаты, стоит помнить две вещи. Во-первых, королевская семья редко бывает в замке, поэтому покои часто неприбраны. Во-вторых, каждый обставлен сообразно вкусу владельца, так что не ждите единства стиля или цветовой гаммы. Обыкновенно мы не лезем друг другу в комнаты. Однако ради вас Рэндом связался с каждым членом королевского дома через карты и получил разрешение. Правда, мало кто удосужился перенестись сюда, навести порядок и прибрать вещи.

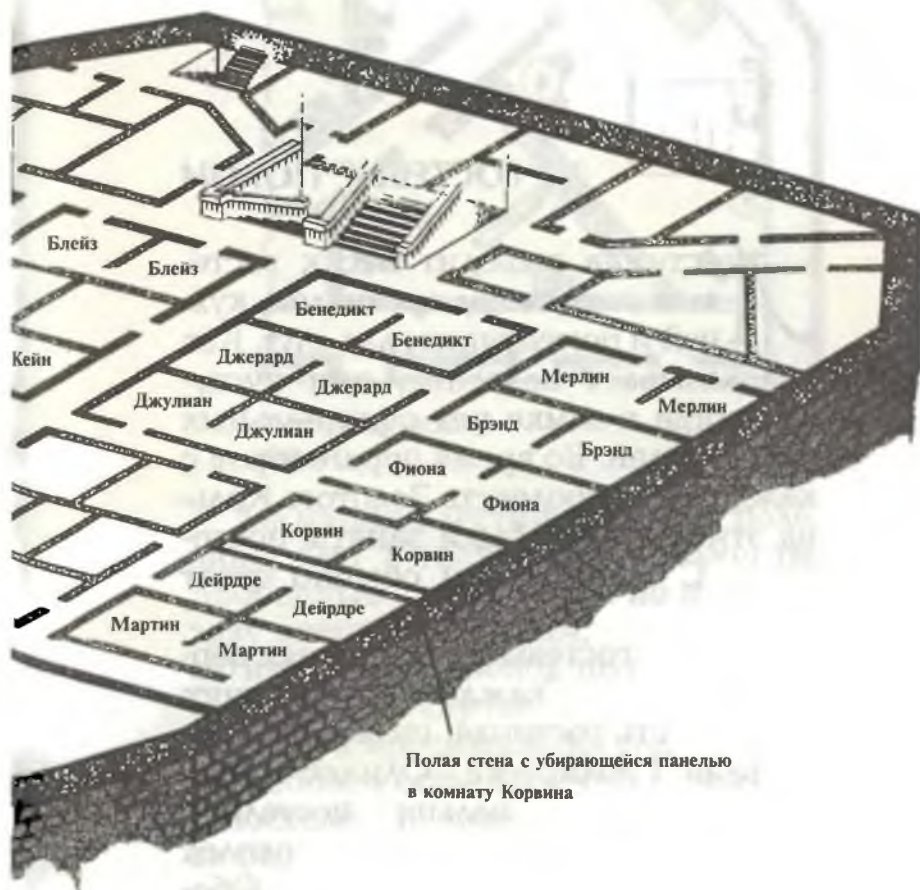
ЗАМОК АМБЕР: ВТОРОЙ ЭТАЖ

Потайной вход в библиотеку
(ведет к съемной панели второго этажа)



Неподписанные комнаты:

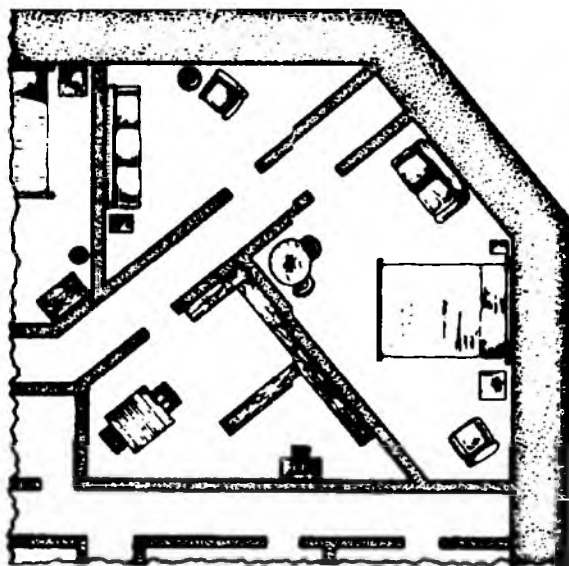
1. Гостиные
2. Кладовая
3. Гостиные



ГОСТЕВЫЕ ПОКОИ

Лестница выводит нас к гостевым покоем над арсеналом, кухней и помещением для слуг. Как подсказывает название, они пустуют, когда в замке нет официальных посетителей. Во время переговоров с каждым из королевств Золотого Кольца эти комнаты были заняты постоянно. С тех пор они обычно стоят без дела.

Как и в гостевых помещениях первого этажа, в каждом из здешних покоев есть гостиная, столовая и маленькая библиотека. Однако тут к ним добавляется спальня и постели — одни из лучших в замке. Так повелел Рэндом, который куда больше Оберона заботится об удобстве гостей. Атласные простыни — моя мысль.



Гостевые покои
(план)

Маленькая лестница ведет с половины слуг в гостевые апартаменты. Дворцовые слуги готовы по первому зову спешить к гостям, и редкий посетитель имеет повод пожаловаться. Был, правда, случай, когда принц из Эрегнора проснулся посреди ночи и потребовал есть. Двое слуг вскочили с постелей и побежали к нему, но, видимо, недостаточно быстро. К тому времени как они были у его покоев, он уже выскочил в коридор и,

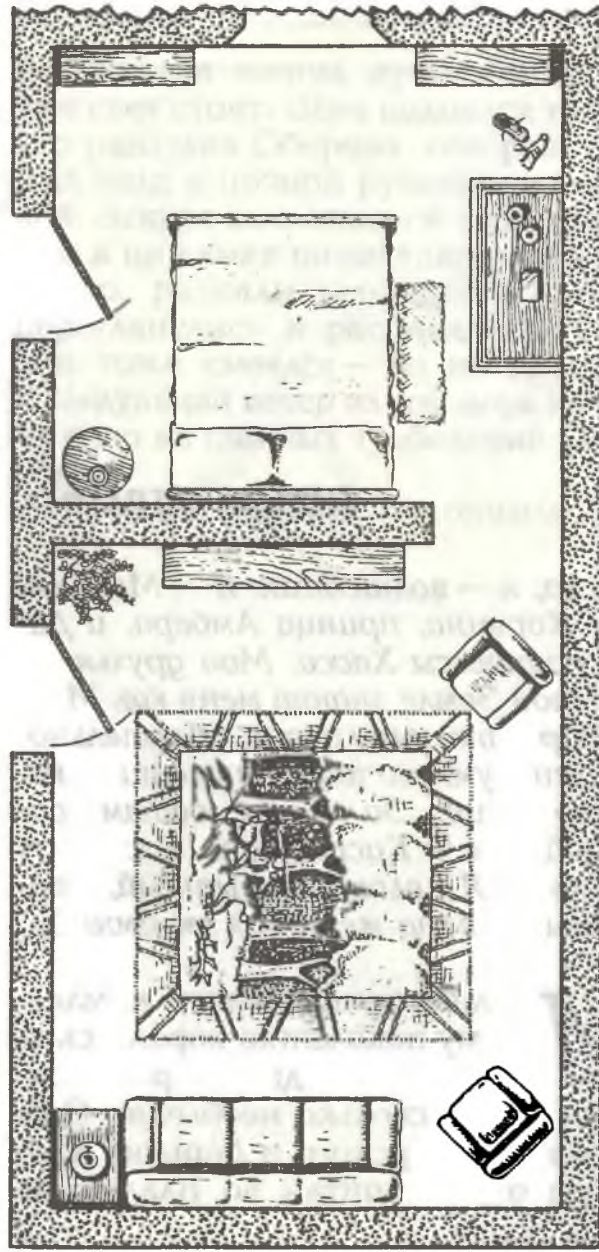
размахивая мечом, крыл Амбер на чем свет стоит. Шум поднялся такой, что разбудил Оберона, который сбежал вниз в ночной рубашке и с саблей. Вскоре послышался звон стали. Мы в пижамах повыскакивали в коридор, разняли дерущихся, потом переглянулись и рассмеялись. Оберон тоже смеялся — но не простил. В следующий вечер из договора исчезло одно из главных требований Эрегнора.

Принца, впрочем, покормили.

ПОКОИ МЕРЛИНА

«Да, я — волшебник. Я — Мерлин, сын Корвина, принца Амбера, и Дары, принцессы Хаоса. Мои друзья по теневой Земле знают меня как Мерля Кори, талантливого, обаятельного, остроумного парня атлетического сложения... За подробностями обращайтесь к Кастильоне и к лорду Байрону. Я человек скрытный, нагменный и в то же время скромный».

Мерлин принадлежит к младшему поколению королевских отпрысков. Однако происхождение его несколько необычно. Сын Корвина Амберского и Дары из Хаоса, он был воспитан во Владениях



Покои Мерлина (план)

Хаоса, где стал посвященным Логруса, бесформенной хаосской версии Пути. Мерлин заинтересовался Амбером и Тенями после того, как отец рассказал ему историю из Хроник Амбера. С тех пор он часто бывает в замке.

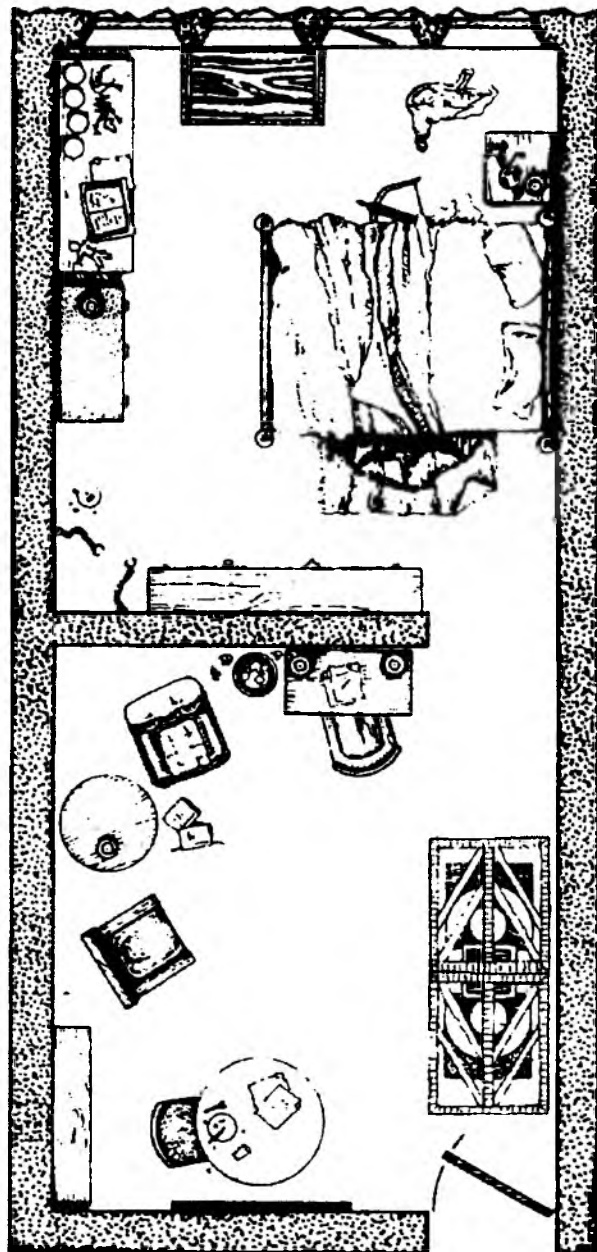
Комната отражает его своеобразные вкусы. Огромный, почти на всю гостиную, пестрый восточный ковер воспроизводит сцену лесной охоты, ряд деревьев главенствует над всей комнатой. Считаясь с этим, Мерлин поставил здесь только простой диван и два кресла.

В спальне порядок, из чего можно заключить, что хозяина не было давно. Возле шкафа валяются его любимые кроссовки — память о времени, которое он провел в теневой Калифорнии. Как-то он притащил в замок машину, которую назвал портативным компьютером, но вскоре обнаружилось, что она не работает. Другой раз Мерлин собирался спускаться с вершины Колвира на дельтаплане.

ПОКОИ БРЭНДА

«А потом возник еще один, похожий на Блейза и на меня. Черты лица мои, только помельче, а глаза и волосы как у Блейза. Безбородый. В зеленом костюме для верховой езды. Он сидел на белом коне, причем конь на карте смотрел вправо. В этом человеке одновременно чувствовались и сила, и слабость; предприимчивость и полная отрешенность от мира. Он и нравился и не нравился мне, чем-то привлекая и отталкивая. Звали его Брэнд» (из Хроник Корвина).

Эклектичная и безвкусная, комната Брэнда отражает его переменчивый характер, равно как и его интерес к магии. По приказу Рэндомы после смерти Брэнда здесь



Покои Брэнда (план)

ничего не трогали. Про ковер в гостиной нам известно только, что он вывезен из какой-то неведомой Тени; Брэнд не распространялся о происхождении своих вещей и никогда не приглашал к себе. Тарелки на столе еще хранят остатки последней трапезы, бумаги показывают, что он изучал историю и мифологию Пути. Это вполне согласуется с его концом.

На письменном столе — еще бумаги, тоже связанные с исследованиями Пути. В углу — кресло без подлокотников, на круглом столике рядом с ним — недопитый бокал красного вина. На полу — две закрытые книги из далекой Тени, в них говорится о черной магии.

В спальне обнаруживаются новые доказательства интереса Брэнда к этому предмету. Постель не убрана, на ночном столике — тоже немытые бокалы. На письменном столе в углу дожидаются хозяина орудия колдовства, в том числе водуистская кукла и таинственный скелет. К стене сдвинуты флаконы и склянки с трудноопознаваемыми жидкостями.

В северо-западном углу спальни со стены свешиваются две цепи. Ря-

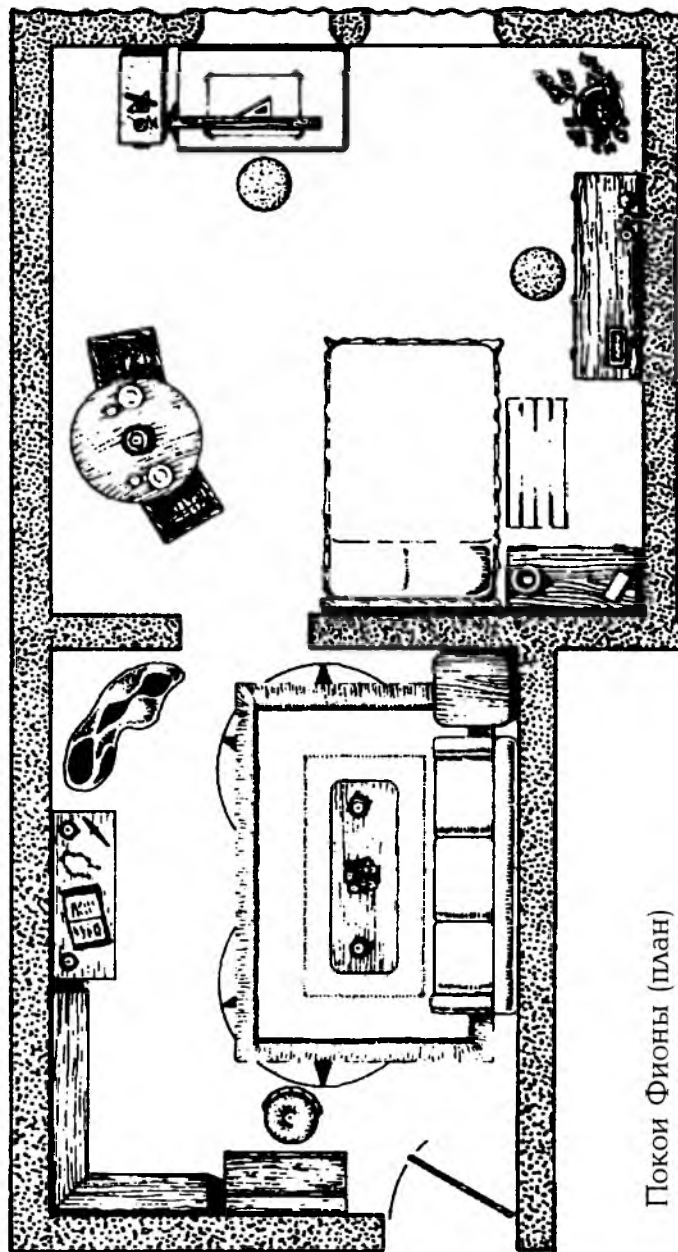
дом рассыпан пепел. Зачем Брэнду понадобились цепи, точно не установлено, однако почти наверняка он начал приносить человеческие жертвы. По меньшей мере кого-то истязал.

Томик на столе — экземпляр «Книги Единорога», творение Дворкина. Осмотр ящичков стола подсказывает, что Брэнд перед смертью пытался превратить книгу в карту и вскоре постарался бы перенестись во время ее создания. Мы много спорили, возможно ли такое, но к окончательному решению не пришли. Многие мысли Брэнда не получили развития, и мы считаем, что так оно безопаснее.

ПОКОИ ФИОНЫ

«Потом последовала Фиона; волосы в точности как у Блейза или Брэнга, а глаза мои. Кожа жемчужно-белая. И сразу же во мне вспыхнула ненависть» (из Хроник Корвина).

Фиона обставила свои комнаты в стиле, который на теневой Земле назвали бы современным скандинавским. Я презираю все современные земные стили, однако восхищаюсь здешним убранством. Всякий раз в этих комнатах я нахожу для себя что-нибудь новое и интересное. Только не говорите об этом Фионе.



Покои Фионы (план)

Самое заметное в гостиной — занимающий полкомнаты рийский ковер ручной работы, такой мягкий, что в нем утопают ноги. Он доставлен прямым из шведского города Рия. Фиона утверждает, что его сделал лучший художник по коврам и специально для нее.

Маленькая скульптура в углу — работа неизвестного ваятеля, однако, зная способности Фионы, можно предположить, что это — один из лучших мастеров столетия. На столе (опять-таки скандинавском) лежит сборник современных европейских рассказов, переведенный на английский и озаглавленный «Аберрационные фикции, или Операционные функции». Похоже, она действительно читает такую муть.

Спальня замечательна главным образом своей чистотой. Скандинавский стиль подчеркивает незамысловатость и простор, который Фиона использует с большим умом. Даже растений мало, но все в прекрасной форме, а на чертежном столе мы видим образчик точного, выверенного искусства, которое она считает единственно стоящим. На обеденном столе —

лучший британский фарфор, и даже на подоконниках всего лишь две длинные стройные статуэтки.

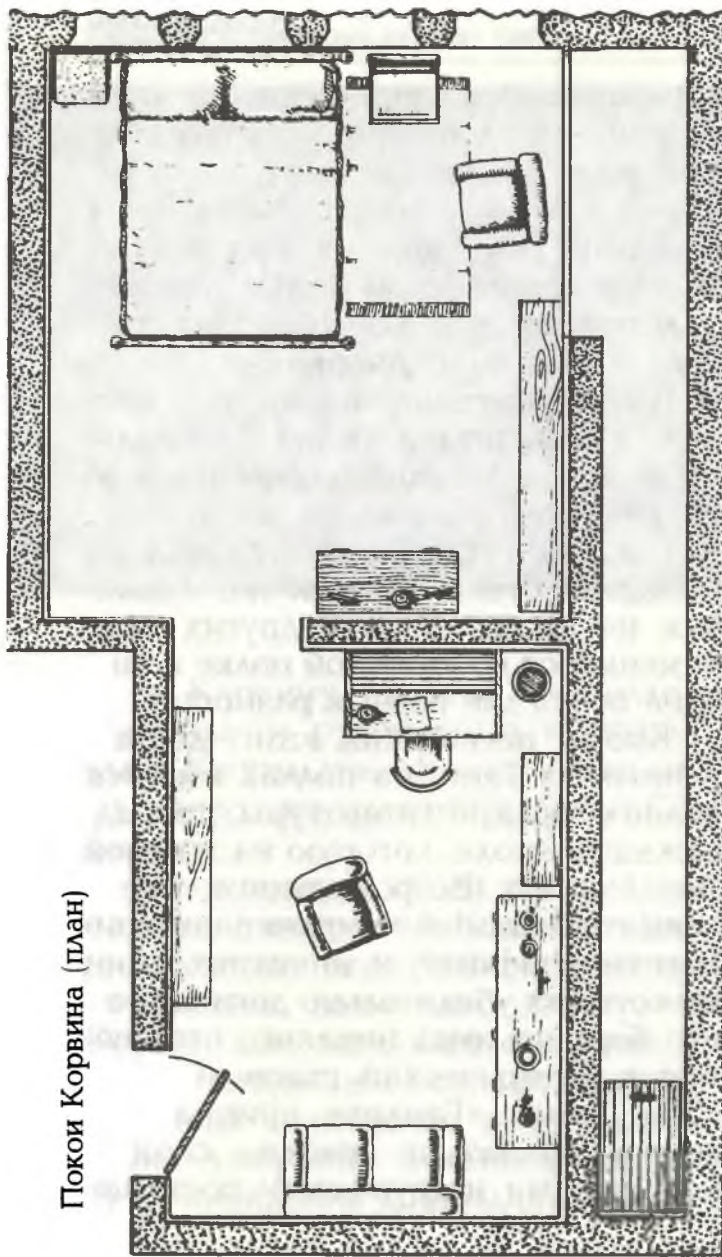
Южная стена соприкасается со спальней Корвина. Фиона часто говорила, что оттуда доносятся звуки женских рыданий. Корвин, вернувшись, подтвердил ее слова. Он сказал, что в его комнатах поселилось привидение, вероятно — первой жены Оберона. Сам Оберон о ней никогда не рассказывал, а призрак еще не сумел заговорить. После исчезновения Корвина он больше не появлялся.

ПОКОИ КОРВИНА

«Зеленые глаза, черные волосы. Одет в черное с серебром. На плечах плащ, чуть раздуваемый ветром. Черные высокие сапоги, как у Эрика. Клинок на боку, только потяжелее и не такой глиняный, как у него. На руках — латные перчатки, отливающие серебром. Пряжка под горлом в виде серебряной розы» (из Хроник Корвина).

Пустующие со времен междуцарствия и до сих пор, покои Корвина вычищены и убраны, поскольку Амбер вновь ждет его возвращения. Комнаты обставлены просторно, руководствуясь главным

Покои Корвина (план)



образом соображениями удобства. На старинном секретере лежит одинокий лист бумаги. На нем Корвин нацарапал около двадцати загадочных символов, ни один из которых не знаком королевской семье. Мерлин подозревает, что Корвин узнал этот код из беседы с Дворкиным, Вайол интуитивно чувствует, что это — система связи, используемая во Владениях Хаоса; Мерлин, рожденный во Владениях, отрицает.

Посреди гостиной стоит кресло, у западной стены — такой же диванчик на двоих. У двух других стен помещается по книжной полке и еще одна полка для разных разностей.

Кроме нескольких книг, доставленных из Тени, на полках имеется целое собрание литературы, принадлежащей эпохе, которую на теневой Земле зовут Возрождением. Здесь хранится полный комплект шекспировских инфолио и инкварто, один из которых убедительно доказывает, что бард не имел никакого отношения к исторической пьесе «Генрих VIII». Томик «Гамлета, принца Датского» драматург снабдил своими инициалами и дружеским посвяще-



нием Корвину. На этой же полке — печатные и рукописные «Придворный» Кастильоне, «Князь» Макиавелли, несколько изданий Рабле и Сервантеса.

Более поздние книги знакомят нас с другими интересами Корвина. «Дневник чумного года» Дефо основательно зачитан, возможно, потому, что Корвин сам заразился и выжил во время эпидемии. Несколько книг посвящены сочинению песен, рядом стоит собрание песенной лирики от Возрождения до двадцатого века.

Другие описывают историю искусства, музыки. Здесь же мы видим важнейшие философские и научные трактаты. Похоже, в последнее время Корвин увлекся квантовой механикой. На северной стене спальни висит охотничий хлыст Оберона. Другие памятные вещицы покойного короля стоят на книжной полке, в том числе сохранившиеся от дней, когда Оберон скрывался под именем Ганелона. На этой же полке обретается металлическая ложечка с заостренной ручкой. Корвин так и не объяснил, зачем хранит такое неприятное воспоминание о темнице.

В северо-восточном углу расположен сейф. Шифра никто, кроме Корвина, не знает, так что во все время его отсутствия к содержимому никто не прикоснулся. За креслом в южной стене находится вход в очень узкий коридор. В конце коридора — люк в полу, за ним — лестница на третий этаж, а возможно, и на пустующий четвертый. Зачем Корвин ей пользуется, и пользуется ли вообще, знает он один.

Стену рядом с креслом украшают две гитары. Первая — подарок Кор-

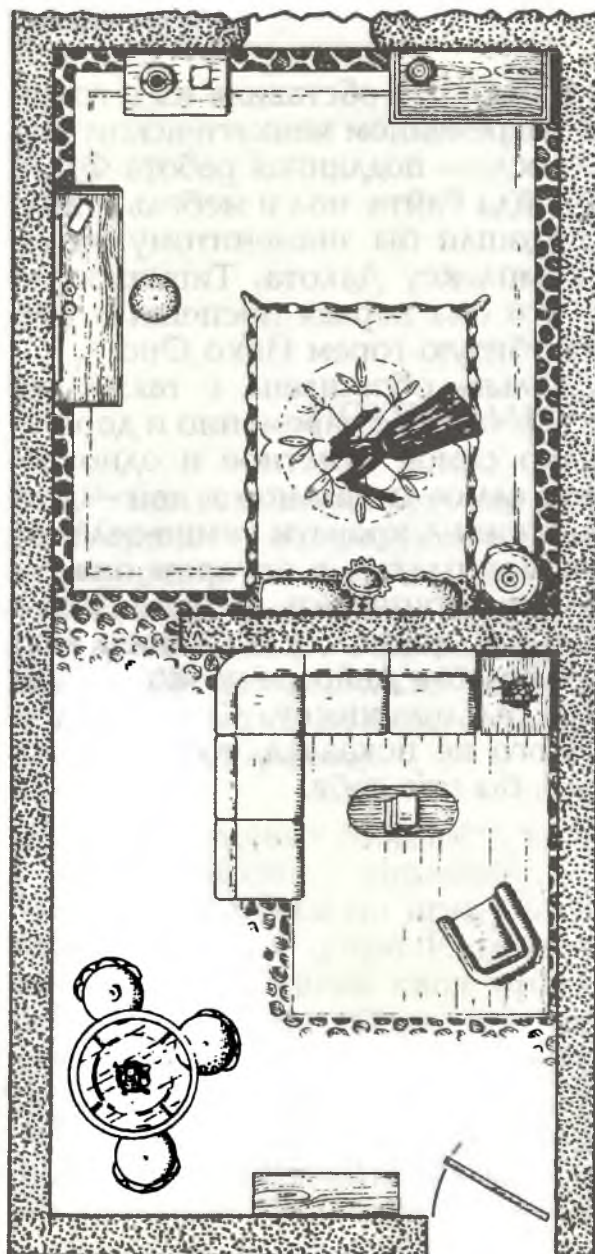
вину из Сеговии — сделана в двенадцатом веке. Вторая — главная гордость Корвина — единственная гитара работы Страдивари. Фиона помнит, как слышала через общую стену игру Корвина: басы были глубокие и дрожащие, высокие ноты — сладкие, печальные и гипнотические. Она утверждает, что в Корвине больше страсти, чем он готов признать.

ПОКОИ ДЕЙРДРЕ

«Следующая картинка изображала черноволосую девушку с голубыми глазами — как у Флоры. Ее длинные волосы свисали ниже пояса, она была в черном платье, на талии — серебряный пояс. Мои глаза вдруг наполнились слезами, сам не знаю почему. Имя ее было Дейрдре» (из Хроник Корвина).

Как у Эрика, Брэнда и Кейна, в комнатах Дейрдре все сохранено, как было до ее смерти. Многие члены королевской семьи любили Дейрдре и не хотят верить в смерть принцессы. Они не говорят о ней, словно по молчаливому соглашению.

Дейрдре регулярно обновляла убранство комнат. Ко времени смерти



Покои Дейрдаре (план)

она только что обставила их в изящном, современном манхэттенском стиле. Кресла — подлинная работа Фрэнка Ллойда Райта, пол и мебель отлично подошли бы знаменитому жилому комплексу Дакота. Типично для нее, что она первая поспешила утешить убитую горем Йоко Оно.

Спальня обставлена с таким же вкусом, так же современно и дорого. Однако самое заметное и одновременно самое печальное в ней — разложенное на кровати темно-зеленое шелковое платье, в котором она собиралась принимать в Нью-Йорке принца и принцессу Уэльских. При своей красоте Дейрдре полностью затмила бы принцессу. Она никогда бы этого не показала, только улыбнулась бы про себя.

ПОКОИ МАРТИНА

«Я сидел по левую руку от Рэндома, Мартин — по правую. Мы с Мартином давно не виделись, и мне было страшно интересно, что он все это время делал... Мартин был похож на Рэндома, только выше ростом, да и казался не таким хитрым» (из Хроник Мерлина).

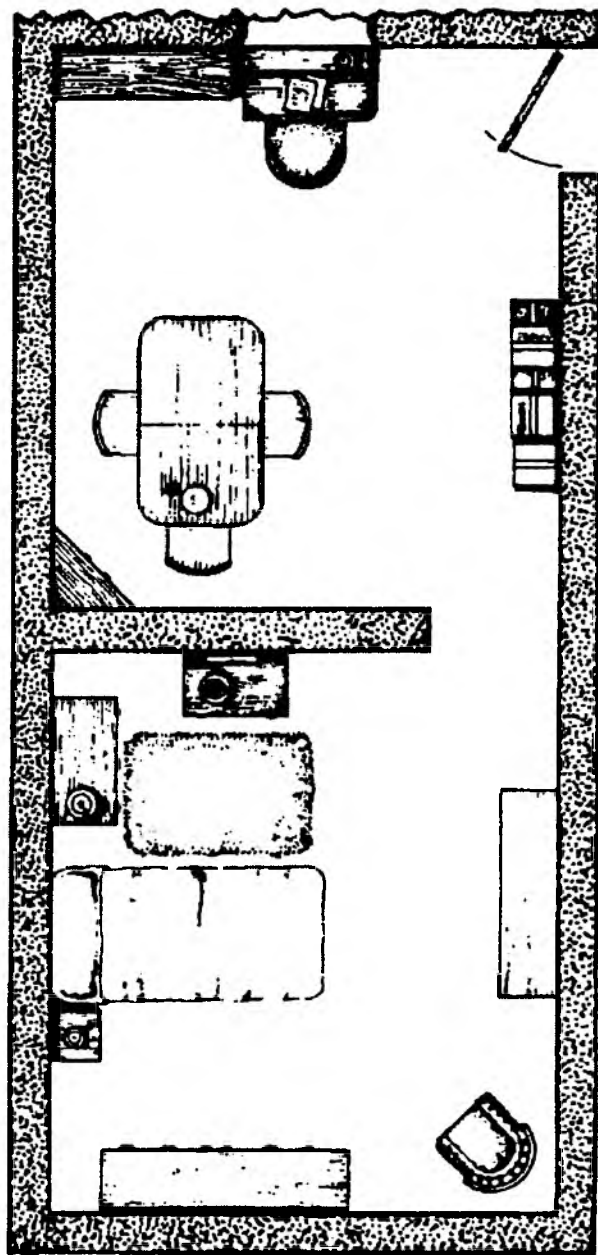
Сын Рэндома и Морганты из Ребмы, Мартин — наследник престола Амбера по праву рождения. Разумеется, умри Рэндом сейчас и заяви Мартин свои притязания, весь королевский дом встанет на его пути. Однако формально будущее Амбера зависит от него.

Когда Мартин впервые стал появляться у нас, он был типичным юнцом — то есть типичным для Амбера:

тощим, долговязым и робким. Одевался прилично, носил неяркие наряды, отвечал подумавши и только когда к нему обращались. Однако в последнее время с ним что-то стряслось. Проснулся мятежный дух.

Во-первых, теперь он носит на голове индейский гребень. Верно, что при своем амберско-ребмском происхождении и смуглой коже он вполне сошел бы за индейца, но выглядит все равно смешно. Даже его отец закатывает глаза всякий раз, как Мартин входит в комнату. Прибавьте к индейскому гребню драные джинсы и куртку с бахромой, и вы поймете, насколько старомодно он выглядит даже для теневой Земли. Здесь, конечно, одеваются строго. В стиле прошлых столетий, но торжественно.

Мартин, как и отец, барабанщик, однако если Рэндом избрал джаз, то Мартин предпочитает рок. Открывая дверь в его комнату, мы видим на дальней стене несколько плакатов с портретами рок-звезд или групп, популярных на теневой Земле в восьмидесятых. Мартин утверждает, что его музыкальные кумиры серьезны



Покои Мартина (план)

и тяготеют к некоммерческой музыке, хотя по мне они просто нелепы.

Кто станет слушать, например, «Дед деливери бойз»? или «Блевунов»? или «Скелетал Бугги»? Мартин даже создал свою собственную группу и утверждает, что «Адские всадники» только что подписали контракт на запись. Их первый альбом будет называться «Навеки Амбер».

Мартин хранит здесь часть своей коллекции записей. Он пытался привезти портативный фонограф, но тот, разумеется, не заработал. Под конец Мартин перенесся в Сан-Франциско пятидесятых и притащил оттуда последнюю модель граммофона. Поскольку комнаты Дейдра пустуют, он врубает полную мощность и отключается. Никто, кроме отца, не слушает с ним музыку. Чтобы избежать трений, Мартин привез Рэндому пластинки его любимого Бадди Рича.

ПУСТЫЕ ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ И ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Кроме гостевых апартаментов в северном конце этажа еще несколько комнат оставлены на будущее или на случай, что в замок нахлынет толпа неожиданных гостей. Поскольку в замок Амбер являются лишь по приглашению, это возможно в одном случае: если кто-то из званных без предупреждения возьмет с собой излишнюю свиту.

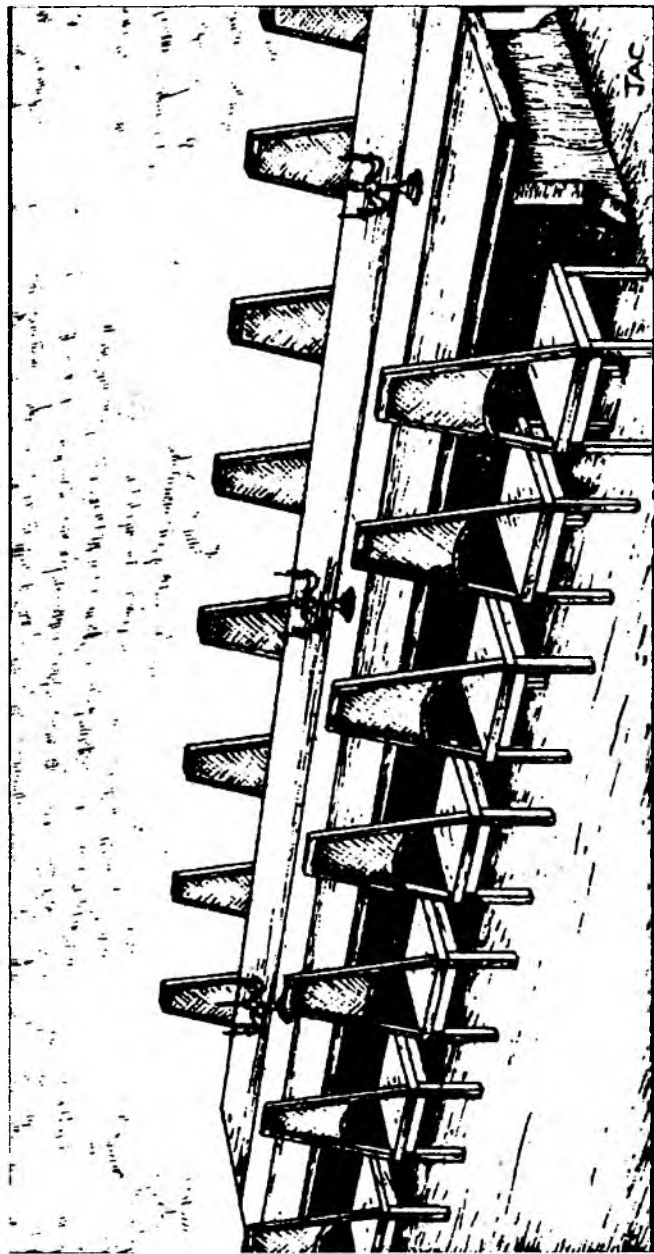
Однажды такое было. Готовилось подписание мирного договора и торговых соглашений с Кашфой. Король Кашфы, человек тщеславный, должен был прибыть всего лишь с женой, двумя сыновьями и тремя дочерьми. Семья как раз поместилась бы в северных гостевых покоях, но

Оберон велел приготовить пустующие комнаты на случай, если кашфианцам покажется тесно. И хорошо сделал.

Когда кашфианцы вошли в двери, у Оберона чуть глаза не вылезли на лоб. За королевской семьей стояла свита в сорок шесть человек: слуги, фрейлины, конюхи и тому подобное. Оберон взглянул на них, повернулся и пошел прочь. Он призвал всю дворцовую прислугу и повелел приспособить гостевые комнаты. Приказ был выполнен, и неделя прошла сравнительно благополучно.

В итоге, однако, получился скорее ряд крохотных спаленок, чем роскошные покои. Такими они остаются по сей день, и никто не знает, когда в них вновь возникнет нужда. Сейчас Амбер и королевства Золотого Кольца пребывают в мире, и делегации из этих стран обычно немногочисленны, а царствующих особ мы почти не видим.

Большой зал используется для торжественных обедов. Его часто называют большой мраморной трапезной. Однако королевская семья почти



Обеденный зал

никогда здесь не ест. Обычно мы подкрепляемся в своих комнатах, реже — все вместе, в трапезной второго этажа. В правление Рэндома эти совместные обеды стали более привычными.

Коридор второго этажа выводит прямо в обеденный зал. Двустворчатая дверь открывается внутрь. В противоположной стене расположен ряд окон, выходящих на город. Три окна представляют собой эркеры, где королевская семья часто сидит после обеда, обсуждая политику, а возможно, и друг друга.

Обеденный зал занимает всю переднюю часть замка, однако разделен на две части. Западная, большая, — это собственно трапезная. Восточная отведена слугам и поварам. Поскольку кухня расположена этажом ниже и на противоположном конце замка, принесенную оттуда еду приходится разогревать в небольших печах, здесь же блюда сохраняются горячими в ожидании перемены. В этом же помещении хранятся фарфор, столовое серебро, бокалы и кубки.

Обеденные столы — длинные, за каждым свободно рассаживается восемь человек. Они, как и стулья, сделаны из прочного красивого дерева, похожего на дуб, но более темного, приятного природного цвета. За едой столы покрывают белыми, шитыми золотом скатертями, каждая из которых подарена королевством Золотого Кольца. В этих странах искусство вышивки чтут больше, чем в самом Амбере.

В дальнем западном углу возвышается небольшой помост. За каждой трапезой наемные музыканты негромко играют королевской семье. Основное достоинство музыки — она позволяет говорить с соседом. Без музыки вас могли бы подслушать.

Собственно, беседа и есть главное в этих трапезах. Довольно часто обедающие пересаживаются, чтоб оказаться рядом с кем-то, с кем хотят поговорить. Разговоры ведутся, как правило, шепотом, хотя речь редко заходит о настоящих секретах. Шепот вошел у жителей Янтарного Королевства в привычку за время общего раскола времен междуцарствия, когда все друг друга подозревали.

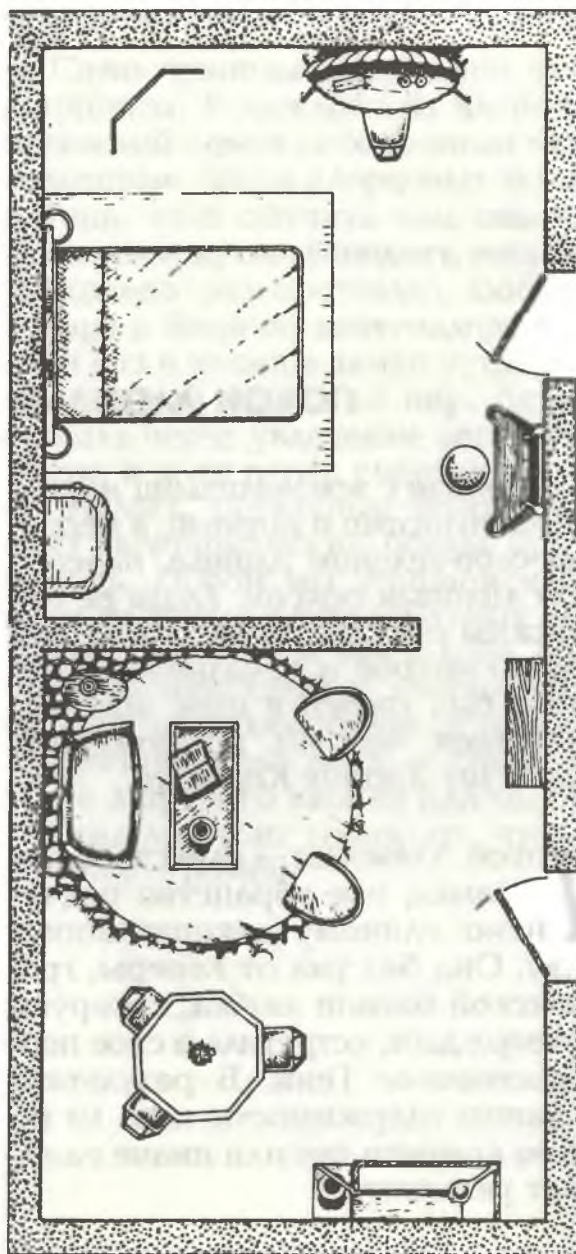
Сами трапезы достаточно нетрадиционны. У каждого из членов королевской семьи собственные вкусы, некоторые брали дворцовых поваров в Тень, чтоб обучить там своей излюбленной кухне. Бенедикт, например, несколько раз доставлял любимого повара в Японию девятнадцатого века, и раз в месяц в замке устраивается пышный японский пир. Дейдре прошла через увлечение вегетарианством, и хотя перед смертью от него отказалась, остальные потребовали, чтоб вегетарианские обеды продолжались. Порой мы угощаемся блюдами из самых разнообразных краев теневой Земли, в последнее время даже бегманскими и эрегнорскими. Однако на торжественных пиршествах по-прежнему подают старого доброго жареного кабана или быка.

Вряд ли стоит добавлять, что список вин огромен.

ПОКОИ ЛЛЕВЕЛЛЫ

«...Ллевелла с зеленоватыми нефритовыми волосами и глазами, в мерцающем серо-зеленом платье, перетянутом лиловым поясом. Глаза ее были влажны от слез, и выглядела она какой-то мокрой и печальной. Почему-то я был уверен в том, что она совсем иная, чем мы, но тоже моя сестра» (из Хроник Корвина).

Покои Ллевеллы — единственные в замке, чье убранство подчинено единому декоративному мотиву. Она без ума от Венеры, греко-римской богини любви, которую, как утверждает, встретила в свое первое посещение Тени. В результате этой почти одержимости едва ли не все в ее комнате так или иначе напоминает раковину.



Покои Мевеллы (план)

Кресла и диванчик формой и расцветкой повторяют морские гребешки, край ковра в гостиной вырезан зубчиками по форме ракушки. Здесь же на книжном шкафу расставлены раковины из самых разных Теней, еще одна, огромная, красуется на столе. Ллевелла говорит о ней: «океан под прямым правлением Нептуна». Сам стол имеет привычную форму, однако столешница сделана из синего, как морская вода, стекла.

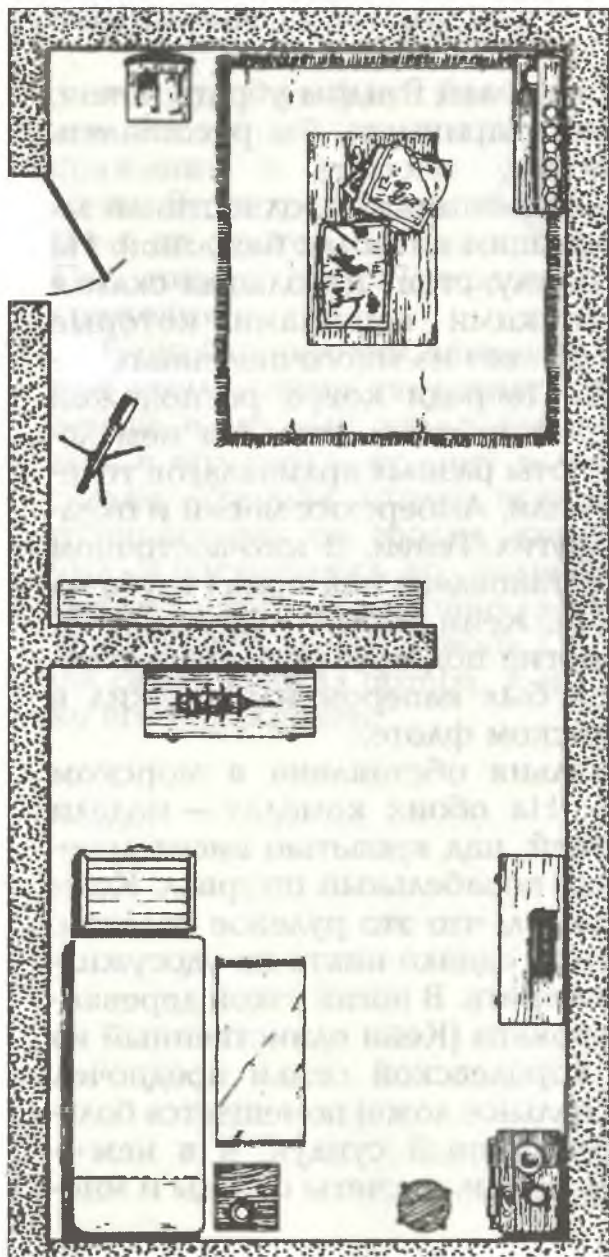
В спальне у одной стены стоит письменный стол в виде раковины, у другой — такой же туалетный столик. Кровать застлана бельем цвета морской волны, ковер отражает свет так, что кажется, будто его тихо колышут слабые волны. По стенам висят картины, тоже посвященные Венере.

Несколько раз я ночевала в этой спальне. К утру меня укачивало. Убранство чересчур давит.

ПОКОИ КЕЙНА

«Затем возникло смуглое лицо, черные глаза. Кейн, одет в черный с зеленым отливом атлас. Темная шляпа-треуголка сдвинута набок. Длинный зеленый плюмаж спускался ему на спину. Он стоял в профиль, лихо подбоченясь. Носки его сапожек загибались вверх. На поясе висел украшенный изумрудами кинжал. Этот человек вызывал у меня двойственные чувства» (из Хроник Корвина).

Комнаты Кейна хоть и не подчинены единому мотиву, как у Ллевеллы, однако явственно показывают его интерес к флоту и всему воинскому. После похорон Кейна Рэндом вошел сюда и распорядился оставить все как есть. В отличие от Брэнда, Кейн был аккуратен, так что



План
Пол Кейна (план)

даже пожелай Рэндом убрать покой, мало что пришлось бы расставлять по местам.

Северо-западный угол гостиной занят большим ковром с бахромой. На нем, в углу, стоит небольшая скамья с флотскими вещами, которые Кейн привез из многочисленных походов. Посреди ковра расположен большой дубовый стол. На нем лежат карты разных архипелагов теневой Земли, Амберских морей и океанов других Теней. В юго-восточном углу установлена подзорная труба на треноге. Кейн обожал парусные суда; многие подозревают, что в юности он был капером или служил в английском флоте.

Спальня обставлена в морском стиле. На обоих комодах — модели кораблей, над кроватью висит деревянный корабельный штурвал. Кейн утверждал, что это рулевое колесо с «Пинты», однако никто не удосужился проверить. В ногах узкой деревянной кровати (Кейн единственный из всей королевской семьи предпочел односпальное ложе) помещается большой старинный сундук, а в нем — карты, лоции, расчеты погоды и мно-

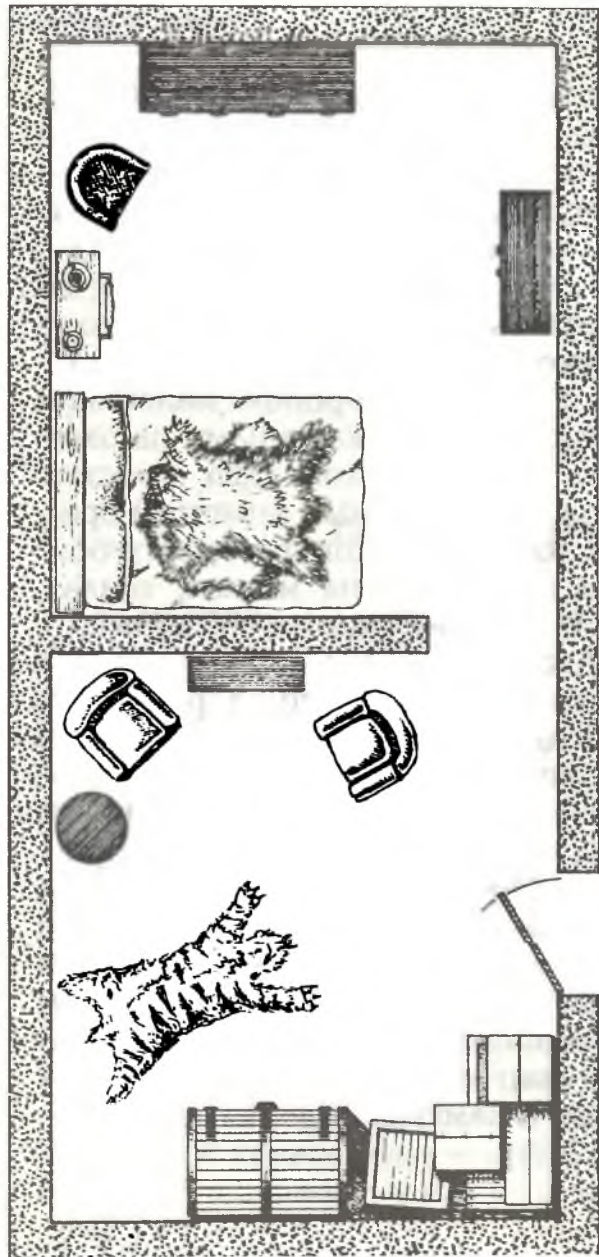
жество других флотских причиндалов. На стенах — планы важнейших сражений, в которых участвовал Кейн. В центре — план обороны Амбера от флотов Блейза и Корвина. Под ним — план Трафальгарского сражения.

Кейн был человек загадочный, но при этом и очень романтичный. Зеленый и черный атлас как нельзя шел к его смуглому лицу и черным глазам. Уверена, что во всех своих путешествиях он сводил женщин с ума. Я восхищаюсь его подвигами и мечтаю встретить мужчину, хоть в половину столь романтичного. Он — наша самая свежая потеря, и мы горько его оплакиваем.

ПОКОИ ДЖУЛИАНА

«...Джулиан. Длинные черные волосы и голубые, ко всему безразличные глаза. Он был с ног до головы в белых доспехах — не серебристых и как бы вообще не из металла, но словно покрытых эмалью. Однако я знал, что это очень прочные доспехи, способные выдержать самый мощный удар меча, несмотря на кажущуюся декоративность и явную изысканность. Именно этого человека я когда-то обыграл в его любимую игру, за что он и запустил в меня стаканом с вином. Я хорошо знал его и от всей души ненавидел» (из Хроник Корвина).

Напротив комнат Кейна расположены покои Джулиана. Открывая дверь, мы видим совершенно другой жизненный уклад. Мебель расставлена просторно и словно



Покои Джулиана (план)

вывезена из захудалого отеля. Сразу видно, что Джулиан не отличается опрятностью, любит охотиться на крупную дичь и не хочет ничем смягчать свой суровый мужской образ.

В углу за дверью свалены кучей неоткрытые ящики. Что в большом сундуке за ними, остается только гадать. По двум сторонам маленькой книжной полки с картинами на охотничьи сюжеты стоят два простых кресла. Единственный заметный предмет в гостиной — шкура саблезубого тигра на полу. Она мягкая, теплая, красивая и как нельзя лучше подходит Джулиану.

В спальне так же просторно. Здесь стоят два комода, маленькое кресло и девственно-чистый письменный стол. В изголовье кровати устроена полка, на которой хранятся собранные в Арденском лесу диковины, а также жуткая, оскаленная голова страшного волка. Стены в спальне пусты. На кровати лежит черная медвежья шкура, и все знают, что Джулиан спит под ней всякий раз, как бывает в замке.

ПОКОИ ДЖЕРАРДА

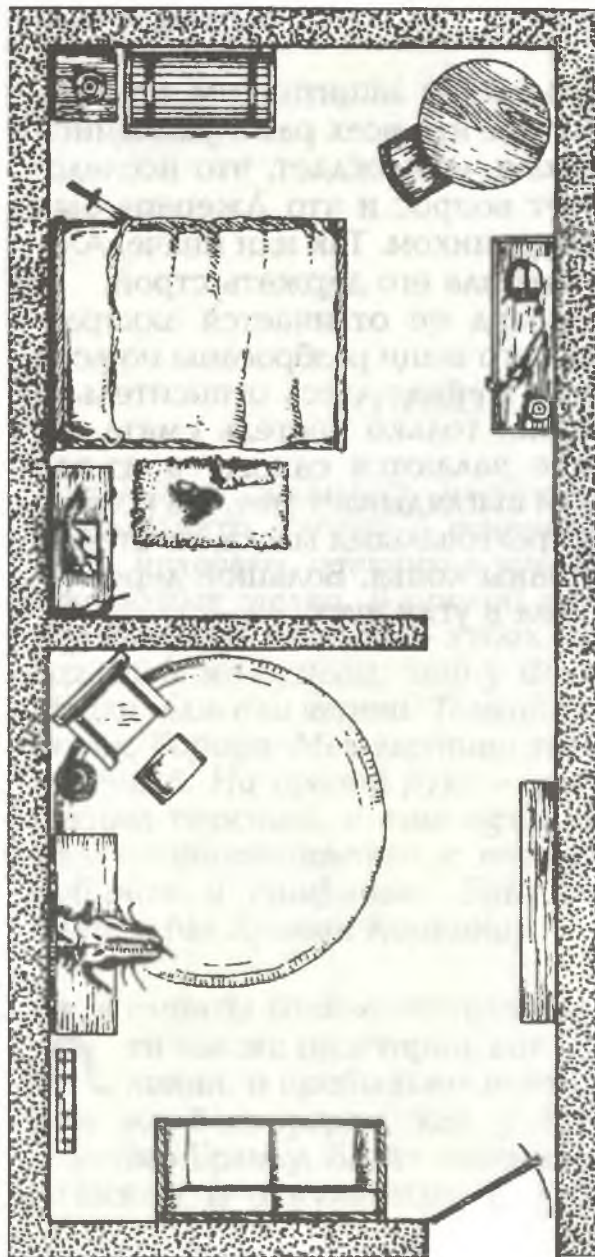
«...могучий и властный мужчина. Мы с ним были очень похожи, только челюсти у него казались, пожалуй, более мощными и тяжелыми, да и сам он был крупнее меня, зато — я точно знал это — гораздо медлительнее. Силищей он обладал поистине сказочной. В своей серой с синим мантии, перехваченной в талии широким черным поясом, мужчина стоял и смеялся. На груди у него покоился на крепкой серебряной цепи охотничий рог. Лицо обрамлено короткой бородкой, над верхней губой небольшие усы. В правой руке — кубок вина. Внезапно какие-то добрые чувства

проснулись во мне, и тут же в памяти всплыло его имя: Джерард» (из Хроник Корвина).

Джерард верен и надежен — лучшего защитника Амберу не приходится и желать. Больше других он сумел встать над внутренними сварами междоусобицы. В разное время все члены королевской семьи пытались воспользоваться его медлительной добротой, но всякий раз Джерард как-то ухитрялся остаться на высоте.

Комната отражает его спортивные интересы. Первое, что замечаешь, входя, это чучело драконьей головы на дальней стене. Весь в золотой и зеленой чешуе, с огромными блестящими зубами, дракон замер в позе нападения. Ночью его можно испугаться.

В остальном гостиная ничем не примечательна. На полках нет книг, только охотничьи и военные трофеи, а также одна занятная вещица — футбольный свитер с надписью «Багровый Прилив», воспоминание об учебе в Алабаме. Джерард говорит, что



Покои Джерарда (план)

был основным защитником, но Корвин, лучше нас всех разбирающийся в футболе, утверждает, что исследовал этот вопрос и что Джерард был полузащитником. Так или иначе, Алабама научила его держать строй.

Джерард не отличается аккуратностью, его вещи разбросаны по всей спальне. Сейчас здесь относительно прибрано, только постель смята, на коврик валяются сапоги, а из-под кровати выглядывает меч. На комодѐ лежит фехтовальная маска, по стенам развешаны копья. Большой деревянный стол в углу пуст.

ПОКОИ БЛЕЙЗА

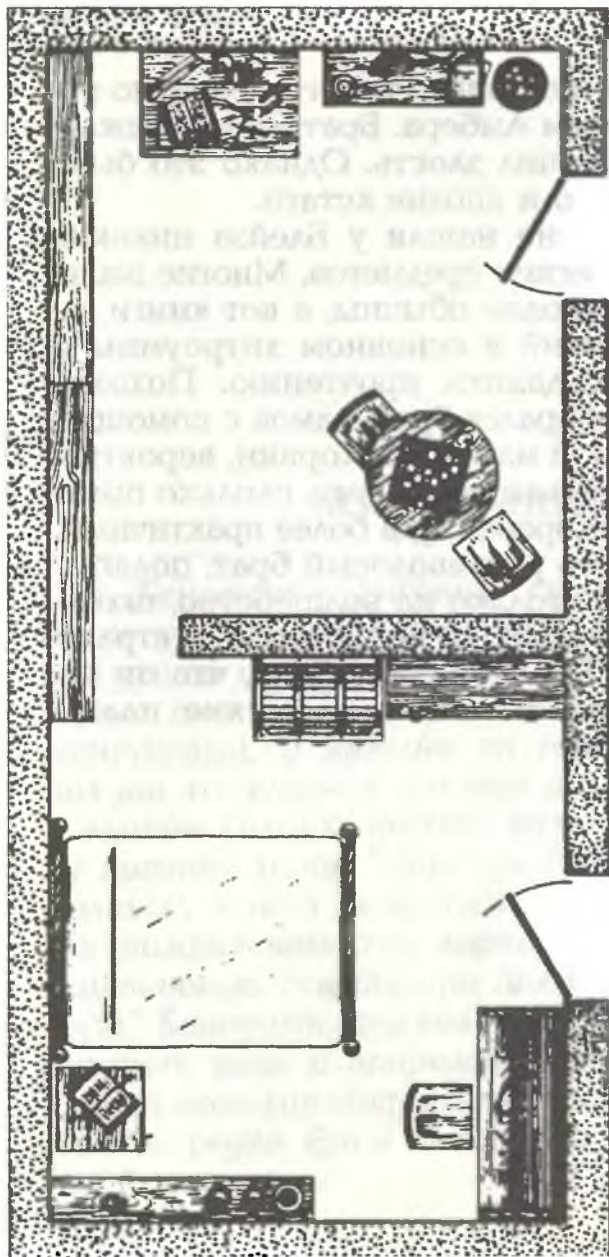
«Потом появилось изображение ярко-рыжего, словно в огненной короне, человека, одетого в красные и оранжевые шелка. В правой руке он держал меч, в левой — кубок. В глазах, той же синевы, что у Флоры и Эрика, плясали черти. Тонкий подбородок, борода. Меч украшен золотой насечкой. На правой руке — два массивных перстня, и еще один на левой: соответственно с изумрудом, рубином и сапфиром. Это и был Блейз» (из Хроник Корвина).

Комнаты Блейза обставлены почти так же просторно, как у Джулиана, и пребывают почти в таком же беспорядке, как у Брэнда. Подобно Брэнду, Блейз занимался магическим и оккультным. Его полки

установлены книгами по всевозможной магии, и мы давно подозреваем, что в спальне, в запертом сундуке, хранятся книги заклинаний из многих Теней.

В углу гостиной Блейз держал шахматную доску, на которой играл с Корвином, Дейрдри и Эриком. Когда никого поблизости не оказывалось, Блейз играл по переписке с жителями Тени. Он клялся, что обыграл Бобби Фишера, первым применив фишеровскую жертву ферзя, но что главная его гордость — долгая, сложная партия с единорогом Тлингелем, закончившаяся ничьей. Однажды спяну он вызвал на турнир Амберского Единорога, но тот не откликнулся.

Две длинные полки забиты книгами, манускриптами и всевозможными бумагами. По большей части они касаются оккультизма и волшебства, другие отражают любовь Блейза ко всему воинскому, особенно к флоту. Другие посвящены геральдике, оружейному делу, кораблестроению. Кроме всего прочего Блейз интересовался викингами и, крепко перепив, бродил по замку, крича во все горло, что



Покои Блейза (план)

призрак Эрика Рыжего гуляет по коридорам Амбера. Брат Эрик обижался и копил злость. Однако это было смешно и вполне к стати.

Мы не нашли у Блейза никаких магических предметов. Многие вещества вполне обычны, а вот книги заклинаний в основном хитроумны и не поддаются прочтению. Похоже, он собирался брать замок с помощью теневой магии, но Корвин, вероятно, не столько помог ему, сколько помешал. Корвин, куда более практичный, чем его рыжеволосый брат, полагался не столько на волшебство, сколько на оружие, численность и стратегию. Вполне может быть, что он невольно смешал магические планы Блейза.

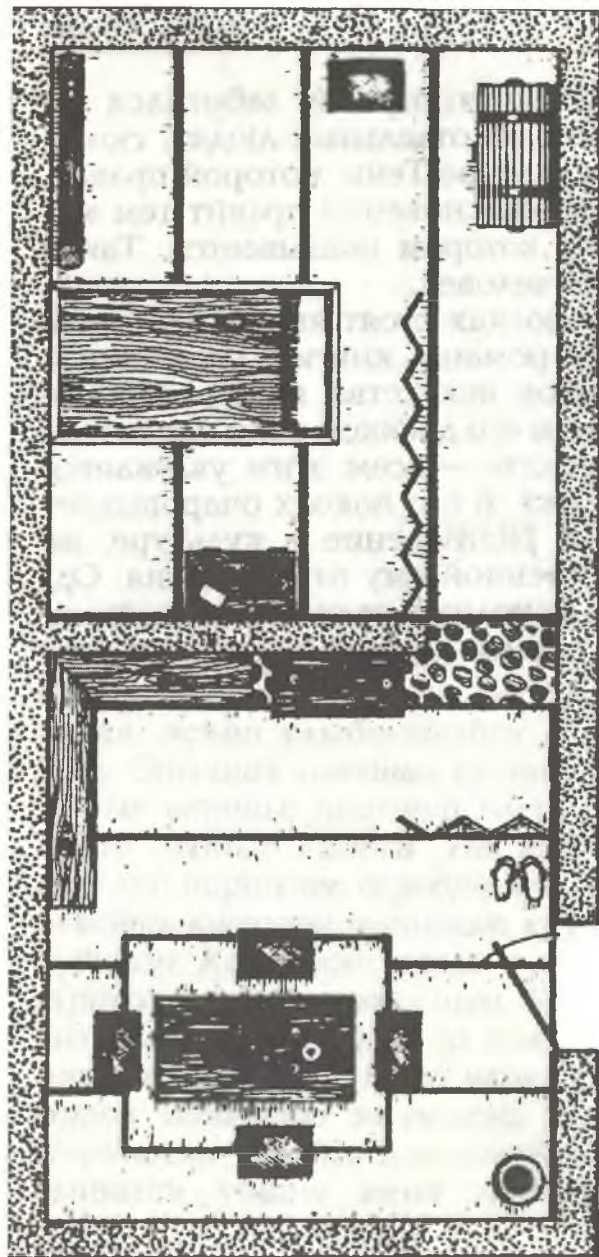
ПОКОИ БЕНЕДИКТА

«...Бенедикт — высокий, суровый, очень худой, узколицый, но с широкой душой и великим умом. Костюм у него тоже был оранжево-красно-коричневый, и внешне он напоминал то ли пугало с головой-тыквой и клоком соломы вместо волос, то ли главного героя "Легенды Спящей Долины". У него была тяжелая крепкая нижняя челюсть, карие глаза и каштановые, совершенно прямые волосы. Бенедикт держал под уздцы буланого коня и опирался на копье, украшенное гирляндой цветов. Смеялся он редко. Его я любил» (из Хроник Корвина).

Несколько членов королевской семьи обставили свои комнаты в едином духе, но лишь у Бенедикта все убранство позаимствовано из определенной Тени. Следуя своей любви ко всему японскому, Бенедикт вывез мебель из теневой Японии, из эпохи, предшествующей девятнадцатому веку. Он распространил свои вкусы и на север от замка, где разбил цветущий японский сад.

При входе в его комнату гости разуваяются. Пол устлан японскими циновками, спальня отгорожена раздвижной бумажной ширмой. По стенам в обеих комнатах висит самое разное японское оружие. На полке лежит сурикен, нунчаки перекинуты через спинку кровати. Есть также Но-дачи, танто, катана и вакизаси.

В убранстве Бенедиктовых покоев особенно интересно то, насколько оно соответствует характеру владельца. Во время интриг междоусобицы Бенедикт изо всех сил старался остаться в стороне, но, когда сам Амбер оказался под угрозой, сделал то, что считал достойным: вернулся в замок помочь. В прежние годы он воздерживался от сражений, если его



Покои Бенедикта (план)

в них не втянут, и заботился не столько об отдельных людях, сколько о культуре Тени, которой правит. Да, он обыкновенно правит тем миром, в котором оказывается. Такой уж это человек.

На полках стоят японские книги. Хайку, романы, книги о стратегии и воинском искусстве, книги об императоре и его двоякой роли правителя и божества — всем этим увлекается Бенедикт. В его покоях очаровывает полное растворение в культуре, не свойственной ему от рождения. Однако Бенедикт становится патриотом, только когда Амбер в опасности.

ПОКОИ ЭРИКА

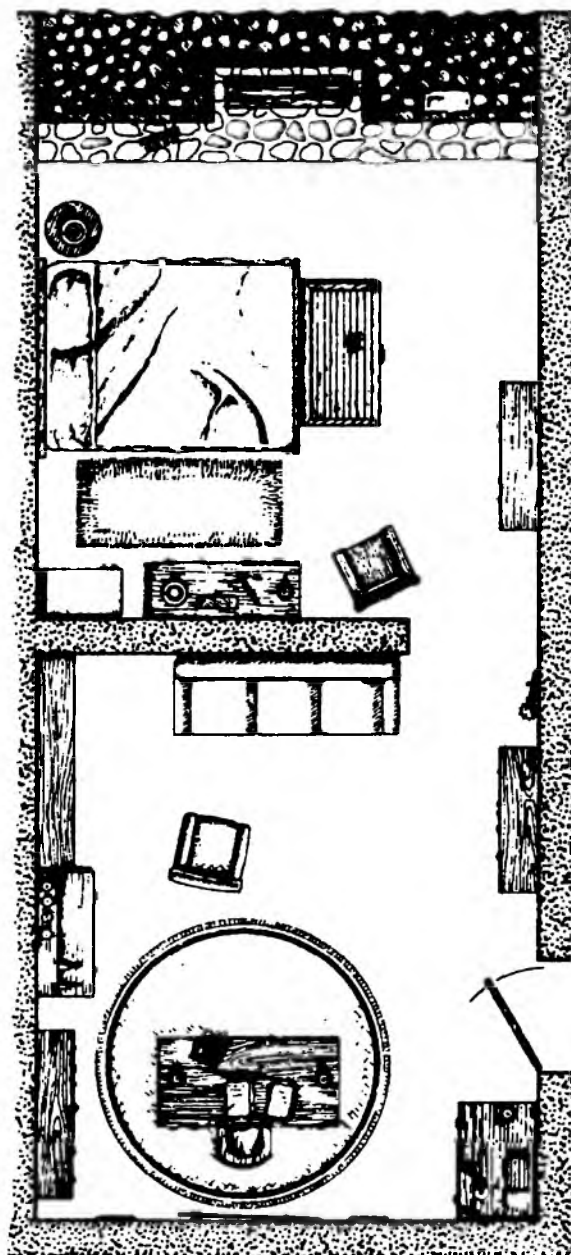
«Следующим был Эрик. Красавец, что ни говори. Волосы иссиня-черные, как вороново крыло, борода кудрявая, вечно улыбающийся сочный рот. Обычная кожаная куртка и кожаные штаны, простой плащ и высокие черные сапоги. На широкой красной портупее серебрится сабля, рукоять которой украшена крупным рубином. Капюшон плаща и обшлага куртки отделаны красным. Большие пальцы рук заложены за пояс; руки мощные, крупные. Пара черных перчаток заткнута за ремень справа. Именно он — я был в этом уверен — пытался убить меня, подстроив

автокатастрофу. Я смотрел на него с некоторым страхом» (из Хроник Корвина).

В покои Эрика можно попасть только по коридору, идущему от входа в библиотеку. Как у Брэнда, Блейза, Кейна и Дейрдре, комнаты оставлены такими, какими их покинул владелец. Видно, что покидал он их спешно, однако в основном здесь чисто и везде можно пройти.

Письменный стол Эрика стоит на круглом толстом ковре у северной стены гостиной. Рядом с ним — шкаф с книгами по политической и военной стратегии, а также рукопись — похоже, его собственные мемуары. Их еще предстоит прочесть. Другой шкаф, в дальнем конце гостиной, содержит книги по истории, исторические романы, собрание Макиавелли и Локка. Эрик читал много, но редко руководствовался прочитанным.

На стене в спальне висит булава, над кроватью пристроен под углом шестифутовый двуручный меч. Больше в спальне нет ничего примечательного — за одним исключением: Эрик, единственный из нас, сумел



Покрой Эрика (план)

получить комнату с камином. Не закончи я отделявать свои апартаменты, я заняла бы Эриковы после его смерти, если не раньше. Я люблю камин и очень горевала, что плотники не смогли устроить очаг у меня. Как это удалось Эрику — загадка.

Хроники Корвина представляют Эрика в самом нелестном виде. Они с Корвином вечно сражались, и мы с Левеллой заключали пари, кто кого первым убьет. Характерно для королевской семьи, что Эрик пал не от руки брата, а рядом с ним, защищая Амбер от общего врага. Его истинное величие видно уже из того, что он отдал Судный Камень ненавистному Корвину.

Пусть Эрик, и прежде всего он, упокоится в мире. Он был нашим королем, пусть и недолго.

БИБЛИОТЕКА

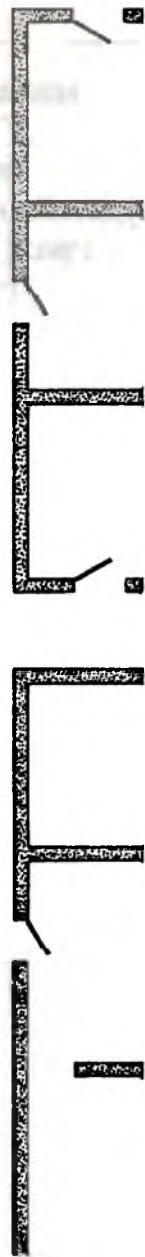
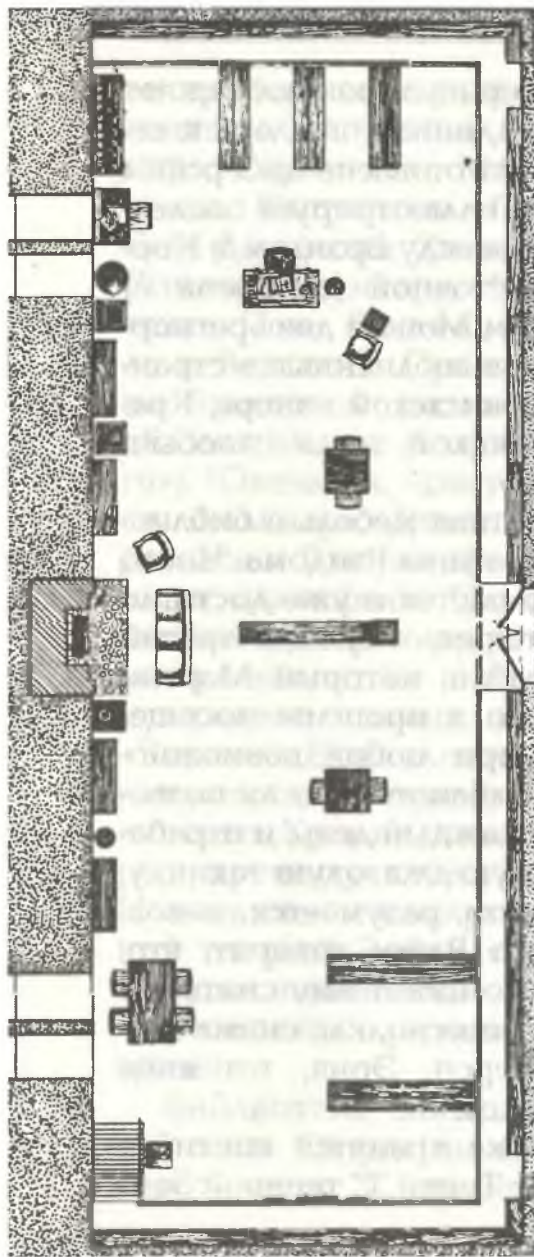
«Все семейство собралось в библиотеке. Я сел на краешек широкого письменного стола. Рэндом расположился на стуле справа от меня. Джерард стоял у противоположной стены, внимательно разглядывая развешенное по стенам оружие, а может, рассматривал гравюру Рейна, на которой был изображен единорог. Ни Джерард, ни мы с Рэндомом не обращали никакого внимания на Джулиана — тот развалился в мягком кресле около стеллажей, сложив руки на груди, вытянув и скрестив ноги и

глубокомысленно рассматривая свои ботинки» (из Хроник Корвина).

Бiblioteca протянулась вдоль почти всей западной стены второго этажа. Обычно члены королевской семьи отдыхают здесь или занимаются. В самые опасные времена она, однако, превращалась в зал совета. Здесь в последние дни междоусобицы вырубали из теневой тюрьмы Брэнда.

Двустворчатая дверь открывается внутрь. От юго-восточной стены отходят два высоких стеллажа, от северной — три. Письменный стол стоит посреди северной половины, другой, побольше — под юго-западными окнами. Вдоль западной стены расставлены шкафы и столы поменьше. Диван и кресло приглашают хозяев библиотеки посидеть с книжечкой перед ревушим пламенем.

Стены украшены множеством картин. На южной висит гравюра единорога работы Рейна в окружении мечей, участвовавших в разных амберских битвах. Южнее камина помещен набросок Пикассо, а рядом — маленький пейзаж, который манерой



Библиотека (план)

напоминает Тернера, но изображает другую Тень. Длинная шпалера к северу от очага изготовлена амберским художником и иллюстрирует последнее сражение между Брэндом и Корвином. На восточной (внутренней) стене мы видим Моне и две эрегнорские картины, выполненные в странной импрессионистской манере. Красоты в них никакой, только необычность и вызов.

Самая заметная мебель в библиотеке — это барабаны Рэндома. Число их постоянно растет и уже достигло двадцати четырех, включая третий большой барабан, который Мартин привез королю в прошлое посещение. Рэндом при любой возможности уходит в библиотеку, если позволяют дела, то каждый день, и отрабатывает любимую джазовую технику. Читать при этом, разумеется, невозможно, однако Вайол говорит, что, мол, музыка помогает ему снять напряжение. Интересно, как снимал напряжение Оберон. Эрик, тот явно даже не пытался.

В библиотеке хранятся книги из самых разных Теней. С теневой Зем-

ли привезены полные собрания Блаженного Августина, Чосера, Шекспира, Сервантеса, Монтеня, Макиавелли, Кастильоне, Сидни, Бэкона, Бена Джонсона, Сэмюэля Джонсона, Гегеля, Хайдеггера, Ньютона, Эйнштейна, Попа, Бокаччо, Мильтона, Рабле и Вергилия. Произведения Гомера, Аристотеля (включая утраченное «Размышление о природе смешного»), Ювеналия, Аристофана, Диккенса, Фолкнера, Данте, Гете, Пруста, Джойса и Готорна представлены первыми изданиями. Целый шкаф посвящен единороговедению; здесь, кроме прочего, стоит и неведомого происхождения томик под названием «Вариант Единорога». Здесь же помещается и пятитомный перевод Корвиновых Хроник, на авторство которых претендует безумный Роджер. Написанные на жаргоне современной теневой Земли, они нам практически непонятны. Впрочем, все, что касается кризиса, вполне прозрачно.

Библиотека захватывает и третий этаж. Оттуда мы заглянем в нее через окна. С нашего же этажа

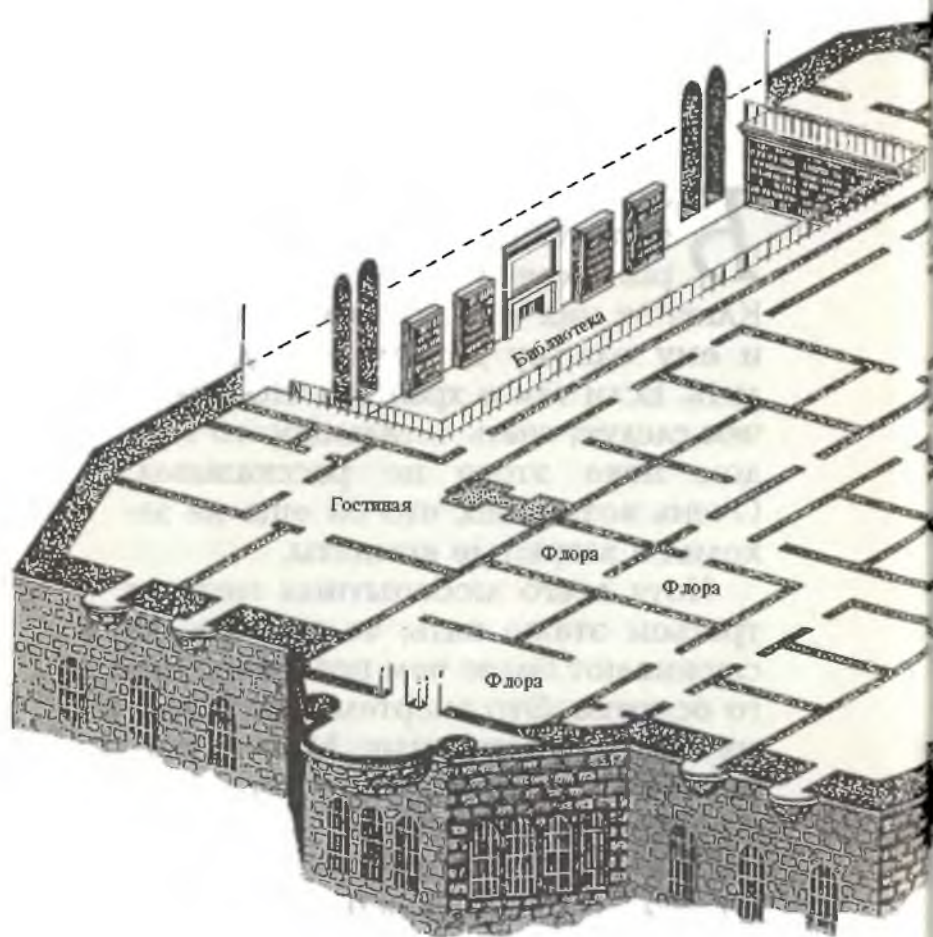
несколько лестниц в юго-западном углу библиотеки ведут на галерею, опоясывающую зал по периметру. Эта галерея не используется, но детишками мы часто играли на ней. Удивительно, как шеи себе не свернули.

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Большая часть третьего этажа остается неотделанной, а некоторые помещения даже заперты. Ключ от них есть только у Рэндома, и ему одному дозволено туда входить. Если там и хранится что-либо, о чем следует знать остальным, то Рэндом пока этого не рассказывал. Очень возможно, что он еще не заходил в закрытые комнаты.

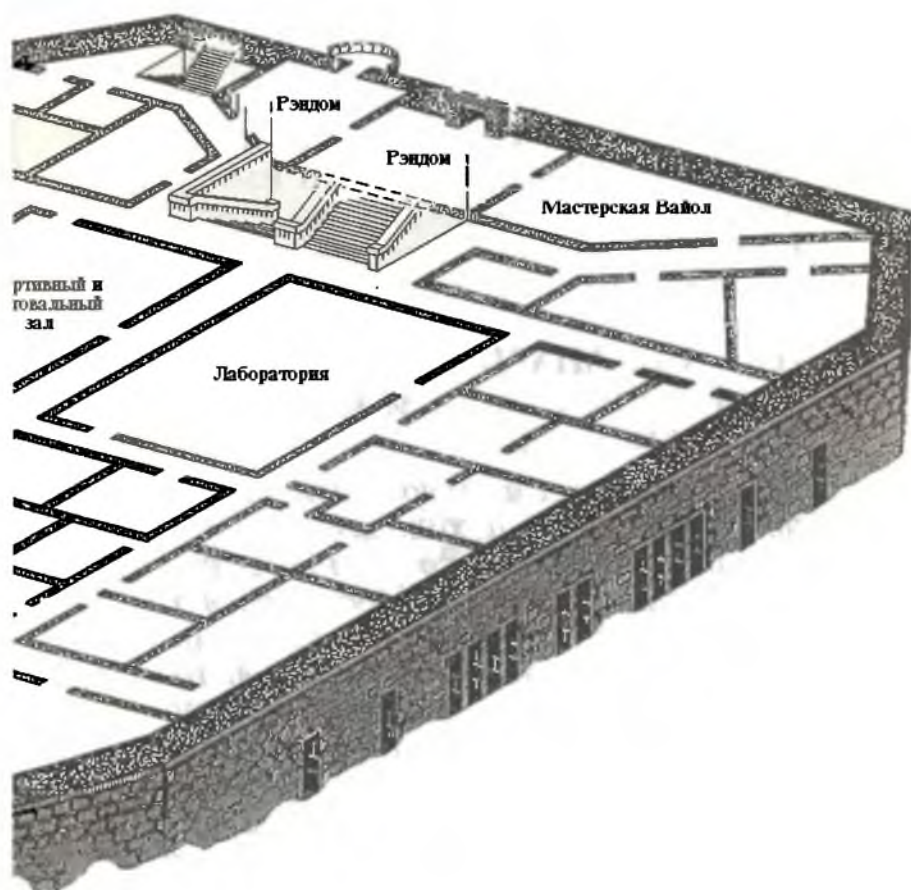
Хотя всего любопытных мест на третьем этаже пять, только два заслуживают более чем поверхностного осмотра. Это апартаменты Рэндома и мои собственные. Мои отделаны совсем недавно и поэтому, естественно, самые красивые. Мы посетим их последними, посмотрим из окон на город и этим завершим экскурсию.

ЗАМОК АМБЕР: ТРЕТИЙ ЭТАЖ



Неподписанные комнаты:

1. Гостиные
2. Кладовые
3. Гостиные



АПАРТАМЕНТЫ КОРОЛЯ И КОРОЛЕВЫ

«...остроносый смеющийся человек с коварным и хитрым лицом и целой копной волос соломенного цвета. Костюм человечка напоминал эпоху Возрождения — яркое сочетание оранжевого, красного и коричневого: глинные штаны в обтяжку и тесно прилегающий расшитый дублет. Я узнал его. Это был Рэндом».

«Я услышал ее шаги, потом дверь открылась. Вайол вряд ли была выше пяти футов и казалась удивительно хрупкой. Брюнетка, тонкие черты лица, нежный и тихий голосок, красное

платье... Ее невидящие глаза смотрели как бы сквозь меня, напоминая о былой тьме, о боли» (из Хроник Корвина).

История Рэндома и Вайол невероятно трогательна. Много лет назад совсем юный Рэндом спустился по Файэлла-бионин в Ребму. Здесь он встретил Морганту, дочь Моэри, королевы Ребмы. Та влюбилась в очаровательного принца и последовала за ним. Через месяц девушка вернулась, беременная, с разбитым сердцем. Она родила Мартину, потом, не выдержав страданий, покончила с собой.

Много позже Рэндом и Дейдрре сопровождали в Ребму потерявшего память Корвина. Они считали, что к Корвину вернется память, если он пройдет Путь, а единственный доступный Путь находился в Ребме. Однако если Корвину предстояло вернуть память, то Рэндому было суждено обрести жену. В наказание за причиненное Морганте зло Моэри повелела ему жениться на своей подданной Вайол. Девушка была слепа, никто за ней не ухаживал, и брак с

амберским принцем, даже если бы тот бросил ее через неделю, поднял бы ее на недостижимую ступень общественной лестницы.

Однако случилось забавное: Рэндом и Вайол по-настоящему влюбились друг в друга. Еще забавнее, особенно для повелителя Амбера, другое: Рэндом по-прежнему ее любит. Все — включая Рэндома и Вайол — до сих пор не надивятся, каким удачным оказался этот брак. Впрочем, возможно, благодаря ему в королевстве и царит мир. Рэндом счастлив и хотел бы осчастливить весь Амбер.

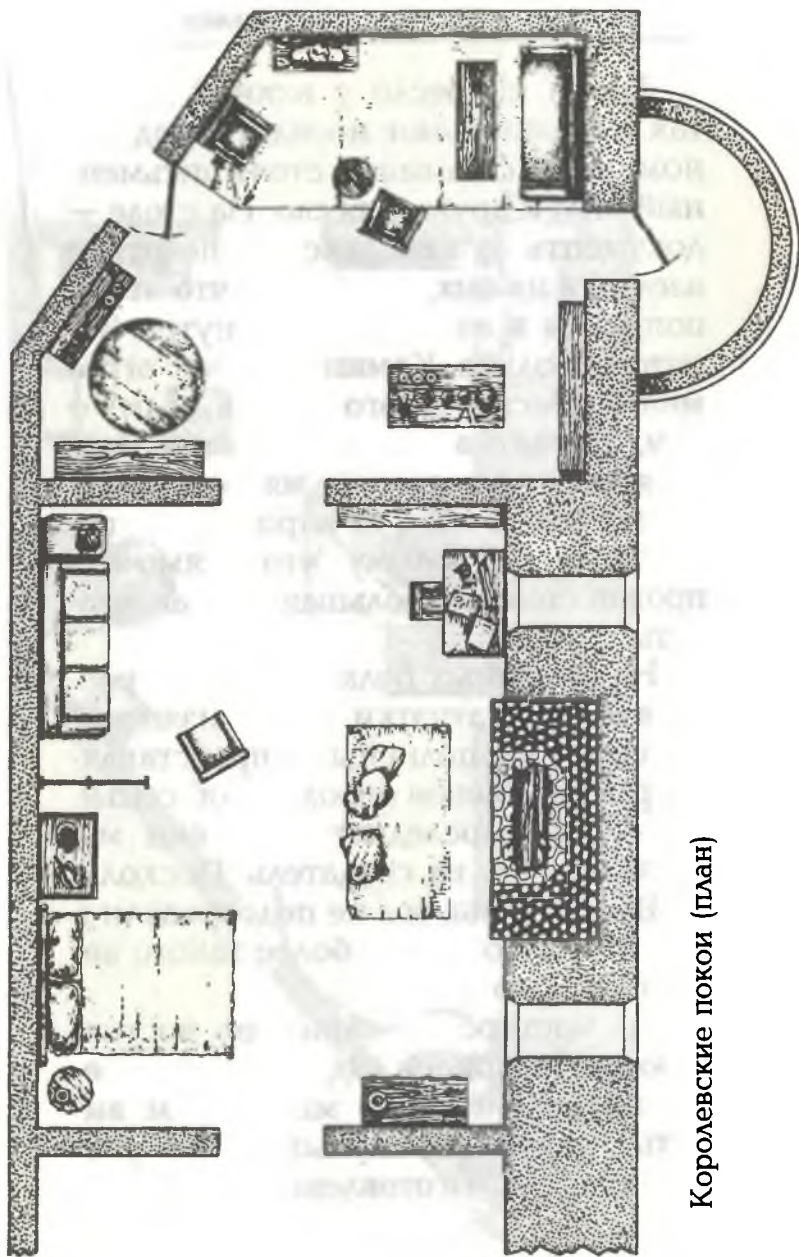
В королевские покои мы попадаем через резную дверь в юго-восточной стене. Широкая дубовая дверь, украшенная барельефом, на котором Единорог протягивает Судный Камень, ведет в гостиную, где Рэндом принимает личных посетителей. Официальные аудиенции происходят в Желтой комнате на первом этаже; ни один иностранный гость не заходит в королевские покои. Даже Оберон не преступал этого правила.

Гостиная обставлена в стиле, напоминающем позднее средневековье



на теневой Земле. В юго-восточном углу помещается старинный круглый стол. Его накрывают, если гостей пригласили к обеду, в остальное время он остается пустым. Северо-восточный угол занимает большой стол, который служит одновременно письменным и обеденным. На ковре у западной стены стоят деревянная скамья с высокой спинкой, прямоугольный стол, два кресла и бюст Оберона. Королевское кресло можно отличить сразу: на его высокой спинке вырезана корона Амбера. Однако Рэндом утверждает, что это — не второй трон, и даже разрешает гостям сидеть в нем во все время визита.

Спальня — средняя из трех комнат. Ее современный интерьер резко контрастирует с почтенным средневековым гостиным. Ясно, что Рэндом и Вайол, въехав, поменяли обстановку. Во времена Оберона здешнее убранство было ближе к древнеримскому, чем к современному, однако Рэндом подолгу жил на теневой Земле и проникся иными вкусами.

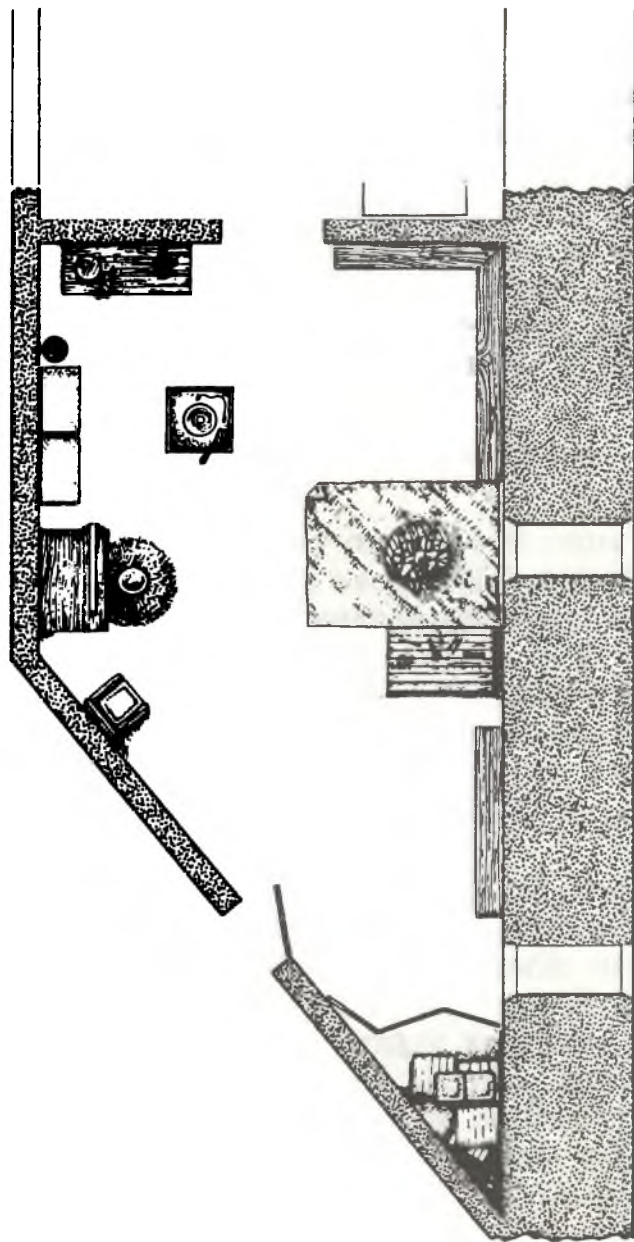


Королевские покои (план)

Диван и кресло у южной стены так и приглашают посидеть, под окном рядом с камином стоят письменный стол и другое кресло. На столе — документы с королевской печатью; взглянув на них, мы видим, что это — поправки к соглашениям внутри Золотого Кольца. Каминный очаг огромен и красив; много слухов ходит о том, сколько времени Рэндом и Вайол якобы проводят на мягком ковре прямо перед ним. Я, впрочем, не верю, хотя бы потому, что прямо напротив стоит их большая медная кровать.

На каминных полках и столах расставлены статуэтки. Они изящны, блестяще выполнены и представляют разных членов королевской семьи. До самого последнего времени мы не знали, кто их создатель. Поскольку Вайол слепа, мы не подозревали в ней скульптора, тем более такого великолепного.

Ее мастерская занимает восточную часть покоев. Здесь совсем немного мебели, зато мы можем видеть несколько скульптур на разных стадиях изготовления. Особенно



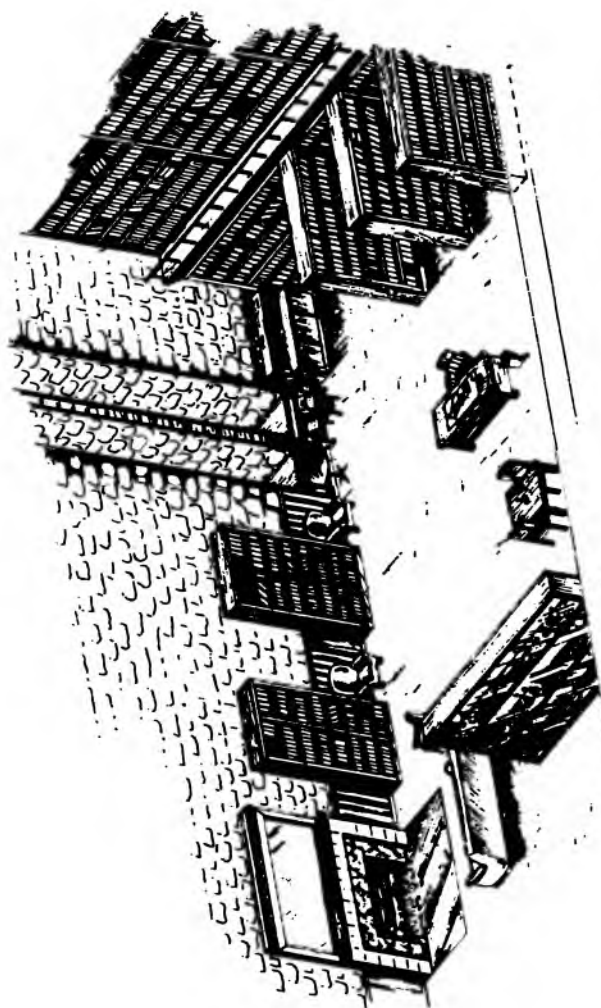
Мастерская Вайол (план)

замечательна одна, та, что на ковре под окном. Это — лепной портрет Рэндома; Вайол как-то сумела запечатлеть и его серьезность, и лукавство. Рядом с ковром стоит ее рабочая скамья, стол соприкасается с южной стеной. За ширмой в северо-восточном углу хранятся запасы глины.

БИБЛИОТЕКА

Запланировано, что с этого этажа будет вход в библиотеку, но он еще недоделан. Библиотека занимает два этажа, вдоль второго проходит галерея. Предполагается завершить этот этаж, чтобы разместить больше книг и рукописей. Рэндом обещает начать работы в будущем году.

Впрочем, пока есть только ряд больших окон. Сквозь них библиотека кажется куда более унылой, чем на самом деле. Рэндомовы барабаны торчат, как заноза в глазу, книжные шкафы напоминают холодные, пыльные стеллажи почти всех теневых университетов. Изучая живопись в Вассаре, я старалась по возможности



Библиотека



реже бывать в библиотеке, но помню, что, едва войдя, сразу чувствовала усталость. Амберская библиотека совсем иная, но кажется такой, когда смотришь в окна.

В стене есть дверь, постоянно запертая. Впрочем, на галерею, куда она ведет, можно попасть по лестнице с нижнего этажа.

ФЕХТОВАЛЬНЫЙ ЗАЛ И ЛАБОРАТОРИЯ

Фехтовальный зал ничем не отличается от большого спортивного. Здесь обыкновенно учатся фехтованию, здесь же разыгрывались почти все самые знаменитые поединки. Особенно зрелищна была недельная бессонная дуэль между Дворкином и Обероном в начале истории замка, хотя двухдневное состязание Рэндома и Корвина стоит почти рядом. Первая, разумеется, относится к области легенд. Второе закончилось, потому что у Корвина было назначено свидание.

Заметнее всего в фехтовальном зале отсутствие чисто учебного оружия. Здесь нет рапир, всего несколько шпаг и огромное количество сабель. Чаще всего сражаются именно на саблях,

поскольку принцам не интересно фехтовать, если нет угрозы для жизни. Для начального обучения используются шпаги, но никогда — рапиры. Эрик, создавший амберскую школу фехтования, считал, что сражаться рапирой — все равно что курить не взятяжку: общее представление дает, только непонятно зачем.

Лаборатория используется и для различных научных целей (в частности, Бенедикт проверял здесь тезис Пригожина «Порядок из хаоса»), однако ее главное назначение — лечебное. Вдоль дальней стены стоят пять больничных коек, у ближайшей — столы и шкафы, за ширмой в южной части помещения расположены лабораторные столы.

В шкафах хранятся хирургические инструменты, микроскопы и приклад к ним, а также все необходимое для оказания первой медицинской помощи. Все принцы и принцессы когда-то побывали в Тени врачами, и каждый привез какие мог методы. Часть из них химически невозможны, другие помогают. Однако в замке лечат только членов королевской семьи и слуг.

Почти все пользовались лабораторией для изучения ядов. Особенно интересовался их составлением Брэнд; Бенедикт разрабатывал противоядия. Здесь же получают антибиотики против завезенных из Тени болезней. Некоторые из них с трудом поддаются лечению.

Конечно, всегда можно прихватить в замок аптекаря из Тени. Впрочем, не было случая, чтобы он доставлялся с теневой Земли. Пока по крайней мере.

АПАРТАМЕНТЫ ФЛОРЫ

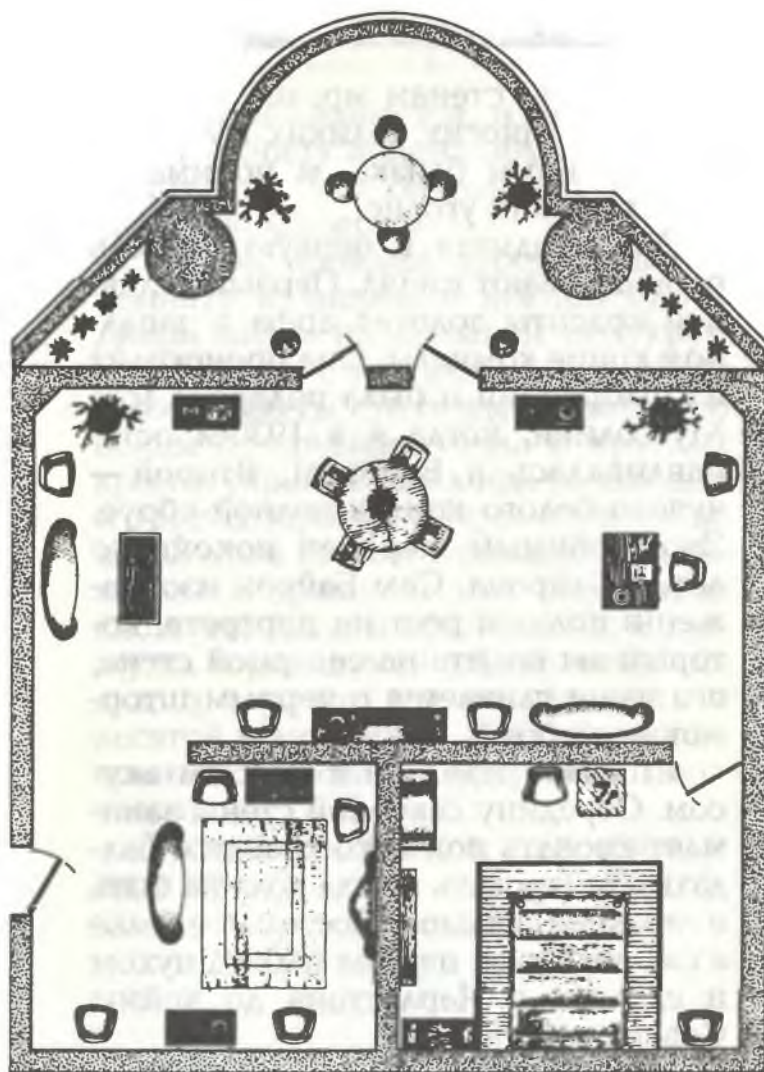
«У стола сидела женщина в синезеленом платье с узким глубоким вырезом и широким воротником. Ее длинные волосы и пышная челка были цвета облаков на закате или, может быть, напоминали тот ореол, что окружает пламя свечи в темной комнате; я почему-то знал, что это их естественный цвет. Ее глаза за стеклами очков, которые ей, по моему, совершенно не требовались, были той пронзительной голубизны, какой обладают воды озера Эри безоблачным летним днем» (из Хроник Корвина).

За несколькими неотделанными и запертými помещениями находятся мои покои. Размерами они уступают только королевским и, в отличие от всех остальных,

продуманы исключительно хозяйкой, то есть мной. Они — самые новые в замке, их переустройство было закончено в смутные времена междоусобицы. Я вполне справедливо сочла, что никто не обратит внимания.

Вход, расположенный в северо-восточной стене, задает тон всей остальной обстановке. Мебель из Франции времен Наполеона, потому что эта эпоха — моя любимая. Ковер в гостиной доставлен прямым из Версаля. Портрет Наполеона на дальней стене заказан императором специально в подарок мне. Я попросила его, ради меня, снять свою дурацкую треуголку.

Из гостиной попадаем в комнату, которую я люблю больше других в замке. Мебели мало, но вся она великолепна, убранство позаимствовано из той же эпохи; здесь я могу расслабиться и стать вполне собой. Круглый стол в середине сделан в Авиньоне, многие другие вещи — в Марселе и Ницце. На письменном столе лежит красивое пестрое перо, высокие растения в углу — быстро растущие цветы из Эрегнора. Из тем-



Покои Флоры (план)

ных рам по стенам мрачно смотрят портреты многих великих мужей; я была с ними близка, и понимаете это слово как угодно.

Два предмета в первую очередь останавливают взгляд. Первый — дивной красоты золотая арфа в западном конце комнаты. Она происходит из Флоренции и была подарена мне Муссолини, когда я в 1930-м останавливалась в Венеции. Второй — чучело белого коня в полной сбруе. Это любимый жеребец покойного лорда Байрона. Сам Байрон изображен в полный рост на портрете, который вы видите на северной стене, его плащ сливается с черным штормовым небом.

Спальня отделана с особым вкусом. Середину северной стены занимает кровать под ярко-красным балдахином (кровать всегда должна быть в середине спальни). Постельное белье алое, атласное, перина набита пухом и сделана в Чарльстоне до войны Севера и Юга.

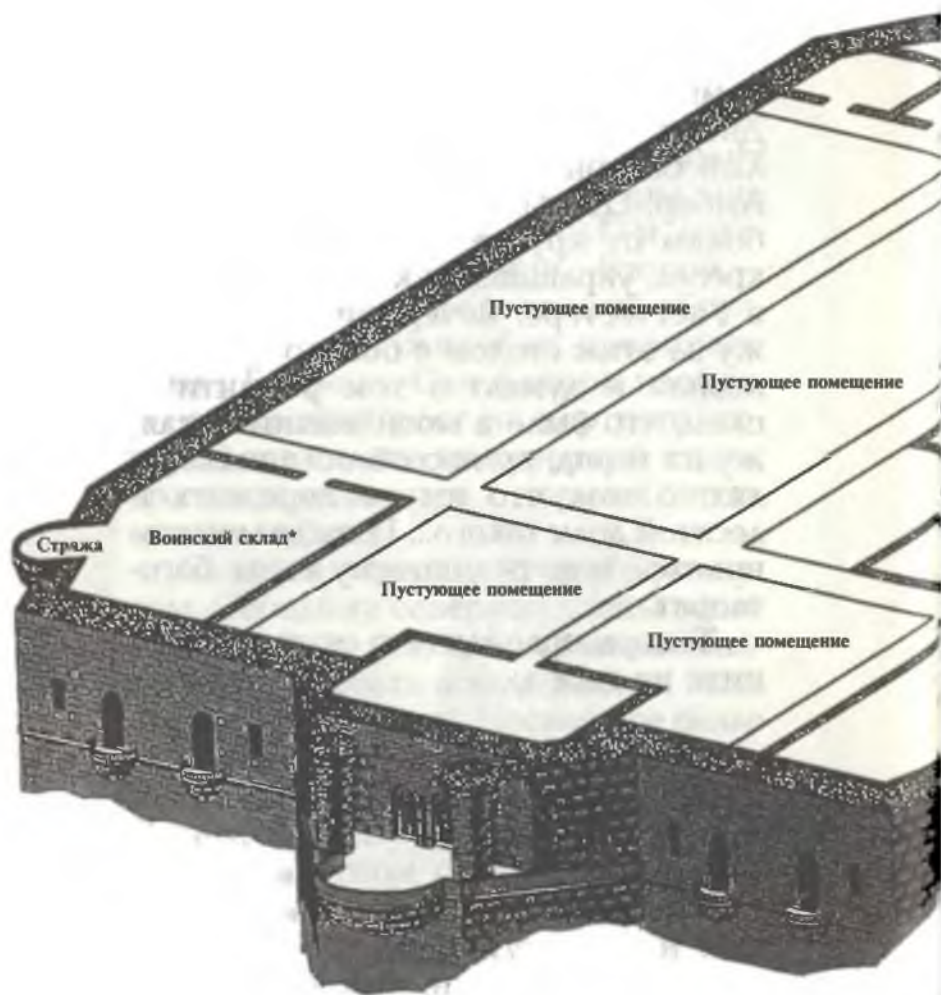
На туалетном столике лежат две драгоценные вещицы: бриллиантовое ожерелье Марии-Антуанетты и моя любимая — подлинное яйцо Фабер-

же. Оно открывается, и можно увидеть мужчину и женщину на вершине страсти. Это, безусловно, лучшее творение Фаберже.

Теперь пройдем через большую комнату к дверям в южной стене. Двери ведут на большой полукруглый балкон, с которого виден город Амбер. Цветы стоят вдоль стен и по бокам от круглого стола и круглых кресел, украшавших когда-то мой дом в Уэстчестере. Вечерами я часто сижу за этим столом с бокалом «Наполеона» и думаю о том романтическом, что было в моей жизни. Я гляжу на город, думаю об обычных людях, о том, что им не пережить и десятой доли такого... И тогда мне становится понятно, почему меня боготворят.

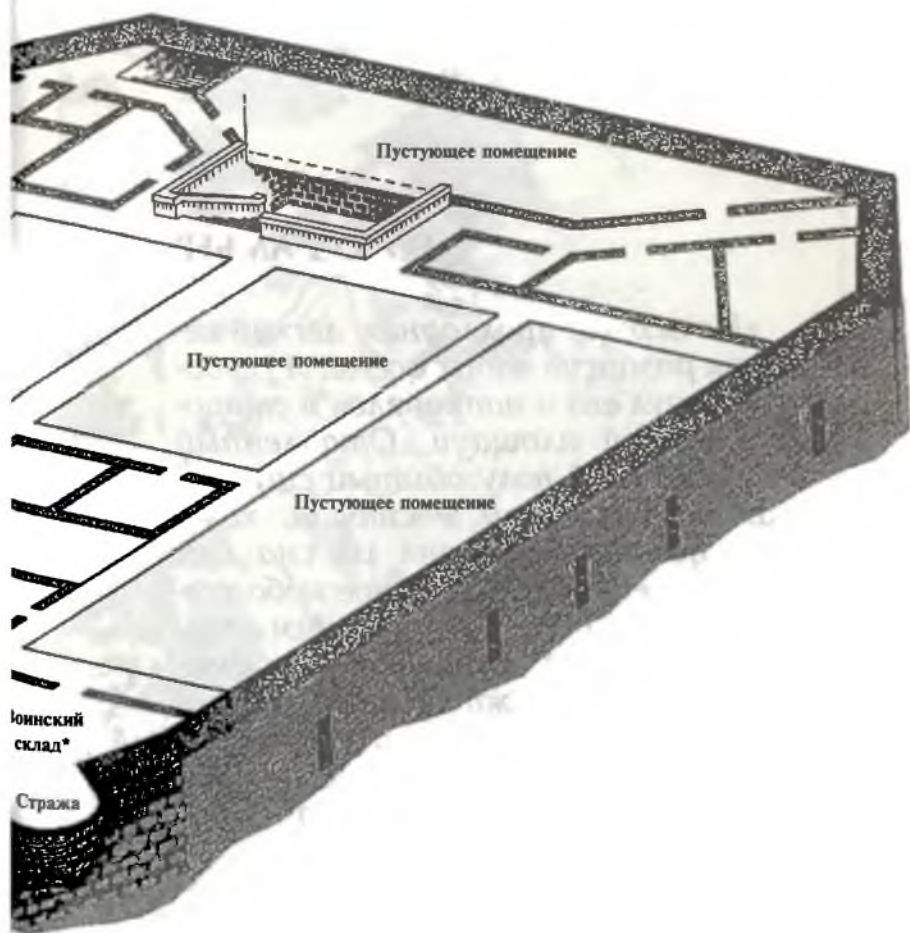
Теперь подойдите к окну и взгляните на город.

ЗАМОК АМБЕР: ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАЖ



Неподписанные комнаты:

1. Кладовые
2. Воинские склады для провианта, запасной амуниции и т. д.



«Ночь была прохладная, легкий ветерок разносил запах осени. Я глубоко вдохнул его и направился в сторону Большой площади. Отдаленный неторопливый полузабытый стук копыт по булыжной мостовой, казалось, долетал до меня из сна или памяти детства. Безлунное небо усеяли звезды, а площадь под ним освещалась шарами, наполненными фосфоресцирующей жидкостью и стоявшими на столбах, вокруг которых плясали длиннохвостые горные мышьки» (из Хроник Мерлина).

Сейчас день, и Амбер виден прекрасно. Однако и ночью даже с такого расстояния он сияет светом фосфоресцирующих шаров. С моего балкона картина открывается



замечательная, это подтверждают все гости.

Город делится на две части — восточную жилую и западную, по преимуществу торговую. Здесь можно встретить представителей всех ремесел, процветавших в раннее Возрождение теневой Земли: плотников, рыбаков, мельников, портных, каменщиков, каменотесов, художников и многих других. Дома обычно строят из камня, кирпича или дерева; глаз натывается то на беленую стену, то на черепичную крышу, то на отдельно стоящее каменное здание. Самые высокие здания — трехэтажные. Лавочники живут над своими лавками, самого разного рода постоянные дворы дают приют бедноте. Несмотря на относительное богатство, в Амбере тоже есть нищие. В городе имеется несколько храмов, но бóльшая их часть расположена за его пределами. Единорог ни разу не появлялся в самом городе, и храмы выстроены на тех местах, где его встречали.

«Мимо меня по Главной улице проехали несколько закрытых экипажей. Пожилой человек, прогуливавший ма-

ленького летучего дракона, которого он вел на цепочке, приподнял шляпу и сказал, обращаясь ко мне: "Добрый вечер". Он видел, откуда я шел, хотя наверняка не знал меня лично» (из Хроник Мерлина).

Большинство лавок, кафе и ресторанов расположены на Большой площади. Она широкая, мощеная; большинство амберских купцов ведут здесь свои дела. Прогуливаясь по площади днем, можно видеть, как заключаются сделки, делаются покупки, торговцы нахваливают товар. По вечерам кафе и рестораны остаются открытыми долго после наступления темноты, в праздники до полуночи. Теплыми летними вечерами я сама иногда прогуливаюсь здесь, и люди останавливаются поглазеть на принцессу. Я прихожу сюда не ради себя, а ради них: визит царственной особы сплавивает народ. Несмотря на свою близость к замку, жители Амбера мало чем отличаются от подданных любого крупного королевства.

Виноградная улица пересекает Большую площадь и протягивается через весь город с запада на восток. В ее восточной части живет амберская знать, на западе начинаются трущобы. Точнее сказать, трущобы начинаются на западе и вниз: чтобы попасть в окрестности порта, надо спуститься по мощеным улочкам, где фонари стоят редко, а прогулка грозит бедой. Есть что-то почти архетипическое в жутких портовых районах, и наш амберский район вполне соответствует этому устоявшемуся образу. В одном месте от Портовой дороги отходит закоулок, называемый Мертвым тупиком. Похоже, такой закоулок есть в каждом приморском городе.

«Я остановился и прочитал на углу название: "Переулок Морского бриза". Так и есть. В простонародье — Мертвый тупик.

Улочка, как улочка, ничем от других не отличается. Пройдя по ней первые полсотни шагов, я не заметил ни одного трупа и даже ни одного пьяного на земле. Правда, некий

тип у подъезда попросил купить у него кинжал, а какой-то усатый верзила выразил пожелание обеспечить меня чем-то молоденьким и свеженьким. Я отказался от обоих предложений и, узнав от усатого, что заведение "У Кровавого Билла" совсем рядом, зашагал дальше.

Бросив случайный взгляд назад, я убедился в том, что за мной следуют три фигуры в темном. Я заметил их еще на дороге в гавань. Впрочем, это могло быть случайным совпадением. Не страдая манией преследования, я решил не обращать на них внимания: мало ли, людям просто по пути со мной. И верно, ничего не происходило. Незнакомцы держались поодаль, а когда я наконец обнаружил кабак «У Кровавого Билла» и вошел в него, они пересекли улицу и нырнули в маленькое бистро неподалеку» (из Хроник Мерлина).

Легко догадаться, что пивные и бары ближе к порту грязны и небезопасны. Здесь также подают самую вкусную рыбу в городе. Тут заключают сделки иного рода, чем на

Большой площади, тут воры, бесчестные торговцы и падшие женщины подкарауливают каждого, кто осмелится сунуть нос в эту часть города.

«У Кровавого Билла» — самый популярный бар в районе; история его названия помогает лучше понять, что это за место. В свое время он назывался «У Кровавого Тома» и принадлежал человеку по имени Сэм. Когда Сэма закололи в драке из-за неоплаченного счета, бар перешел к его сыну, который заказал новую вывеску: «У Кровавого Сэма». Вскоре зарезали самого Билла, хотя в этот раз неизвестно из-за чего. Сейчас тут хозяйничает его двоюродный брат Энди, а бар называется «У Кровавого Билла». Закономерность прослеживается четко; интересно, как он назывался до того, как перейти к Тому?

«Мы вчетвером зашагали по направлению к Портовой. Стоявшие посреди улицы зеваки поспешно расходились. Там, сзади, мародеры уже, наверное, начали раздевать трупы.

Все рассыпается; не держит сердцевина... И все же это мой дом, черт возьми!»

Правда у Мерлина прекрасный слог?

Выше окрестностей порта Главная улица сворачивает на юго-восток, затем на восток, образуя границу города. Южнее жилые районы плавно переходят в лес. Однако, прежде чем начнется настоящая чащоба, появляются красивейшие здания столицы. Они построены недавно в результате недовольства аристократии вторжением торгового сословия в восточную часть города. Дворянские особняки по-прежнему стоят, но уже не господствуют безраздельно, их теснят добротные купеческие жилища. Знать, уставшая от многолетней битвы, сдалась и потянулась на юг. Многие, впрочем, остаются, не желая бросать дома, столетиями принадлежавшие их семьям.

К востоку от Главной, но близко к центру, проходит Храмовая улица. Когда-то здесь размещались основные храмы, потом ревнители духовной

чистоты выгеснили их за город, и Храмовая улица превратилась в место развлечений, приют художников и умельцев. Здесь построен театр, который называется «Корона» из-за своей пятиугольной формы, повторяющей корону Амбера (и внешнюю стену замка). В последнее время его монополию подрывает довольно радикальная театральная труппа, называющая себя «актеры Единорога». В отличие от «Короны», у них есть выигрышные роли для женщин, а входные билеты в два раза дешевле. К тому же они стремятся к зрелищности, которую презирает «Корона». Естественно, я посчитала приличным взять новый театр под свое покровительство. Столь же естественно Бенедикт поддерживает старый.

Длинными летними днями Храмовая улица заполняется народом. Повсюду гости позируют уличным художникам, музыканты бредут по узкой мостовой, играя на лютнях, гитарах или распевая песни о море. Ремесленники протяжно зазывают покупателей, мимы развлекают публику в надежде кое-как прокормить-

ся. Внезапно слышатся звуки рога, сзывающие зрителей на представление «Короны»; однако, чтобы попасть туда, приходится пройти мимо актеров Единорога с плакатами, которые приглашают посетить их новый театр. Здесь царят шум и толчея, зато всегда весело.

На этой же улице можно купить самый лучший фарфор, необычные ковры и наряды. Под влиянием членов королевской семьи, которые перемещаются из Тени в Тень, что неизбежно сказывается на их вкусах, горшечники, портные, ткачи и художники выработали весьма эклектичную манеру. Стили ковров и шпалер варьируют от англо-саксонских до итальянских восемнадцатого века, можно встретить подражания даже американским и бегманским. Мода в основном повторяет средневековую земную: мужчины носят длинные бархатные одеяния, черные вельветовые шапочки, разноцветные камзолы с разрезными рукавами и накладными плечами, женщины — высокие шапки с золотистыми покрывалами, длинные шейфы и платья с

глубокими декольте, однако сейчас заметно стремление к менее причудливому стилю, напоминающему восемнадцатый век Англии и Франции. Разнообразие форм придает Храмовой улице богатство, которое распространяется и на остальной город.

В порту хоть и опасно, но безумно интересно. Здесь размещается множество больших и малых складов, постоянно строятся новые. Заходят корабли водоизмещением до ста тонн, разгружают товары, а когда на рассвете поднимают паруса к отплытию, являют собой изумительное зрелище. Корабли поменьше курсируют между островами, большие тянут от дока к доку баржи, заполненные товаром из Теней. Корабельщики по праву гордятся своей работой, и военный флот Амбера многократно превосходит силой все флоты Золотого Кольца. Когда был жив Кейн, раз в полгода проводились военно-морские учения, и весь народ становился свидетелем захватывающего зрелища.

Как и его правящий дом, Амбер эклектичен. На него оказывают влияние Тень и королевства Золотого

Кольца, с которыми заключены торговые договоры, поэтому он впитал многие культуры и взял из каждой лучшее. Некоторым гостям город кажется беспорядочным и неуправляемым, однако в Амбере этого мнения держатся лишь самые косные представители знати. Они считают договоры с Золотым Кольцом ошибкой: подписав их, Амбер якобы утратил свою самобытность. Однако с тех пор город оживился и разбогател, а если что и утратил, то сполна возместил полученным от соседей. Иными словами, Амбер стал куда более столичным. Большая часть живущих в замке считает это сдвигом к лучшему.

Наша экскурсия закончена. Пора прощаться. Разумеется, у вас остались вопросы, но у меня назначено свидание в Тени, которое я отменить не могу. Возможно, вы побываете у нас еще раз, и тогда выясните у гида то, что пропустила я.

Есть много способов больше узнать про Амбер. Первый — прочесть хроники Корвина и Мерлина. Лучшее переложение Корвиновых Хроник вы найдете в книгах «Девять

принцев Амбера», «Ружья Авалона», «Знак Единорога», «Рука Оберона» и «Владения Хаоса». Автор с теневой Земли, который подписывается Роджер Желязны, по слухам, получал сведения для этих книг непосредственно от Корвина. Историю Мерлина пересказал он же, в трех книгах, озаглавленных «Карты судьбы», «Кровь Амбера» и «Знак Хаоса». Его повесть осталась неоконченной. Похоже, уже самостоятельно Желязны написал еще две книги: «Семь Некарт» и «Война на Черной Дороге», однако к нам в замок они не попали. Я слышала о том, как они написаны; все это звучит крайне неправдоподобно.

Есть и другой способ. Похоже, в вашей Тени существует теперь красочный томик под названием «Наглядный путеводитель по замку Амбер». Вторая часть этой книги, насколько я поняла, включает несколько рассказов об Амбере, почерпнутых из двух хроник и из бесед с вышеупомянутым Желязны. Если она вам где попадется, обязательно прочтите сами, но, пожалуйста, пришлите экземпляр мне. Если она мне понравится,

вится, я поставлю ее в нашей библиотеке, а нет — скормлю мантикоре. Мне страшно интересно, что там говорится о замке. Надеюсь, что меня упомянуть не забыли.

А теперь я должна вас оставить. Помните меня и Амбер. Такое забыть нелегко.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ АМБЕРА

ГЛАВНЫЕ КАРТЫ

«Изображения почти как живые; люди на странных картах, похоже, готовы шагнуть ко мне, прорвав блестящую оболочку. Сами карты холодные, гладкие и приятные на ощупь. Внезапно я вспомнил, что и у меня когда-то были точно такие же карты» (из Хроник Корвина).

Карточные игры известны нашей культуре давно, и редкий человек никогда не брал в руки колоду. Даже наш язык отражает двойное значение карт, в обычном разговоре легко услышать обороты вроде

«финансовые тузы», «играть кому-то на руку» или «его карта бита».

Для большинства людей карты — приятное времяпровождение. Однако для других это — образ жизни. Картежники не расстаются с колодой, игроки в бридж проводят бесконечные часы за изучением комбинаций, специалисты по Таро зарабатывают на хлеб, предсказывая будущее.

Для королевского рода Амбера колода карт — сама жизнь.

Каждый член королевской семьи владеет своей колодой или может в крайнем случае воспользоваться чужой. Часть карт не имеет большого значения — жезлы, пентакли, чаши и мечи, составляющие знакомую колоду Таро. Однако в колоде есть несколько картинок, которые сразу отличаются от других: на них очень правдоподобно изображены члены амберского королевского рода. Пусть сам Корвин расскажет, как выглядит такая карта:

«А потом возник еще один, похожий на Блейза и на меня. Черты лица мои, только помельче, а глаза и волосы как у Блейза. Безбородый. В зеленом костюме для верховой

езды. Он сидел на белом коне, причем конь на карте смотрел вправо. В этом человеке одновременно чувствовались и сила, и слабость; предприимчивость и полная отрешенность от мира. Он и нравился и не нравился мне, чем-то привлекая и отталкивая. Звали его Брэнд».

Как и многое другое в Амбере, карты — творение живого искусства. Искусства, запечатлевающего не мертвую натуру, не абстрактное впечатление, но скорее мысли и чувства, позволяющие зрителю войти и убедиться, что искусство живо. Как глаза Моны Лизы. Как величие Сикстинской капеллы.

Посредством карты члены королевской семьи поддерживают между собой связь. С их помощью можно разговаривать на расстоянии, как по телефону. Однако это далеко не просто телефон. Во-первых, можно переговариваться через границу Тени. Во-вторых, карты не только передают слова. Они могут перебрасывать людей.

Чтобы поговорить через карту, «звонящий» фокусирует внимание на портрете. Если он как следует сосре-

доточится и если изображенный на картинке способен это воспринять, происходит контакт. Когда разговор закончен, собеседники проводят рукой по поверхности карты и контакт разрывается.

Чтобы перенестись через карту, следует сперва повторить ту же процедуру. Когда словесный контакт установлен, переходишь к установлению физического. «Звонящий» полностью сосредотачивается на карте и протягивает сквозь нее руку к протянутой руке собеседника. Как только им удастся взяться за руки, второй тянет «звонящего» к себе. В результате они оказываются вместе.

Часто контакт слаб. Если такое происходит, звонящий может поступить двумя способами: либо сосредоточиться сильнее, либо прибегнуть к посторонней помощи. Однако помочь ему может не всякий, а лишь тот, кто сам умеет пользоваться картами. Другими словами — член королевской семьи и еще несколько человек. Однако принцы и принцессы редко прибегают к совместному контакту — освобождение Брэнда остается одним из таких редких случаев — и еще

реже хотят, чтоб остальная семья знала об их намерениях. Так что объединенные контакты случаются не часто.

Единственное, что отличает Главные карты от обычных карт, — это впечатление холода. Однако на самом деле никакого температурного перепада нет, только ощущение. Чтобы воспользоваться картой, «звонящий» должен почувствовать этот холодок, даже если сама карта вполне теплая. Члены королевского дома обучаются чувствовать эту прохладу в точности так же, как обучаются чувствовать смещение Теней. И то и другое достигается тренировкой восприимчивости.

Карты — способ сосредоточиться, не больше и не меньше. Созданные первоначально Дворкиным, они настолько жизненны, что позволяют члену королевского рода явственно припомнить черты своего родственника. Строго говоря, сами карты для контакта не нужны, однако связываться без них много, много сложнее. Корвин в подземелье пытался вызвать кого-нибудь, мысленно представляя себе карту (он был ослеплен,

а в камере царила темнота), но так и не смог. В любом случае не исключено, что те, кто был тогда близко, отказались бы с ним говорить. Отказ возможен всегда.

Настоящее умение в пользовании картами приходит лишь после того, как пройдешь Путь. Путь одновременно требует нечеловеческого сосредоточения и учит ему, и только концентрацией такой силы можно установить карточную связь на любом расстоянии. Впрочем, изготовить карту способен каждый умелый художник (как узнал Мерлин в «Картах судьбы»), так что их использование далеко не ограничено. Билл Рот в тех же «Картах судьбы» объясняет, что их делают множество умельцев во владениях Хаоса и Фиона с Блейзом в Амбере. Художники вне Амбера могут изготовить карту, но она будет несовершенной. Чтобы сделать совершенную, надо пройти Путь Амбера или Логрус Хаоса.

Как все остальное в Амбере, карты не только полезны, но и опасны.

БЕНЕДИКТ

Бенедикт, с его почти фанатичной верой в разум, вероятно, самый надежный из всех правителей Янтарного Королевства. Он презирует постоянные семейные склоки и много лет старался оставаться над ними. Его интересует больше рассудочное, чем чувственное, что отражается в любви Бенедикта к чисто стратегическим играм и растущее растворение в традиционных японских обычаях. Он поможет в нужде, но предпочитает, чтобы его не трогали.



БЛЕЙЗ

Огневой, как и его шевелюра, Блейз был в семье главным любителем повеселиться. Однако веселье оказывалось далеко не безобидным, его живой ум постоянно выдумывал способы поиздеваться над теми родственниками, которые воспринимают себя особенно серьезно. Почти всю жизнь он презирал серьезность, хотя когда Эрик вздумал захватить трон, Блейз в корне переменялся. В то время он рвался спасти Амбер, а возможно, самому занять престол, и внезапно его устремления стали вполне серьезными. Разумеется, он потерпел крах и пал, сражаясь бок о бок с Корвином, однако Рэндом позаботился, чтоб память о нем не умерла.



БРЭНД

В Хрониках Корвина Брэнд выведен главным отрицательным персонажем. Он пытался изменить Путь Амбера и таким образом получить силу его создателя. Корвин остановил брата и заново создал Путь. Насколько известно, в результате поражения Брэнд погиб. В жизни он был мрачен и замкнут, и во всем, за что бы ни брался, обнаруживал упрямую решимость. Раз избрав образ действий, он уже не сворачивал, и затеи его редко имели менее чем глобальный размах. Могучий и страшный, Брэнд был, возможно, самым большим романтиком во всем амберском клане.



ВАЙОЛ

Супруга Рэндома столько сделала, чтобы смирить неутомонную натуру короля, что, похоже, именно она стала причиной его стремительного взросления. Она молчит об амберских делах и поддерживает Рэндома во всех его начинаниях. Явно любит мужа, и, что всех изумляет, он отвечает ей взаимностью.

Вайол — слепая, и она — скульптор. Простота ее статуй идет вразрез с вниманием самой Вайол ко внешним мелочам, и, похоже, в этом противоречии состоит ее уникальная творческая манера. При том, что она молчалива, как молчаливы её творения, Вайол в одиночку, исподволь изменила всю атмосферу замка Амбер. У нее нет врагов.



ДАЛТ

Мрачный и суровый, Далт вполне отвечает образу хладнокровного наемника. В свое время Оберон разбил его мать, воинствующую религиозную фанатичку, виновную в осквернении многих святыщ Единорога в Амбере и прилегающих Тенях, и силою овладел ею. Спустя годы она погибла в сражении с Блейзом. Далт ненавидит Оберона и клянется разрушить Амбер, чтобы отомстить за материнский позор.



ДАРА

Мать Мерлина и любовница Корвина, Дара упряма, своевольна и хитра. Несмотря на огромную разницу между ними, она все так же любит Корвина и по слухам, которые сама решительно отвергает, по-прежнему его ищет. Во Владениях Хаоса считают, что если кто его и найдет, то только она. Дара меньше, чем королевский род Амбера, связана рационализмом и при этом понимает врожденную зависимость Корвина от рассудочного, поэтому способна отказаться от традиционного мышления и придумать что-нибудь совершенно исключительное. Учитывая умственное состояние Корвина в конце войны с Брэндом и Хаосом, без такого особого подхода его не разыскать. Что Даре от Корвина нужно, пока загадка.



ДЕЙРДРЕ

Прекрасная, как и ее имя, Дейрдре, вероятно, главная утрата, понесенная семьей за время войны с Брэндом. Она постоянно оказывалась в гуще внутренних распрей, желание уладить раздор постоянно увлекало ее в братоубийственные битвы. Дейрдре и погибла от своего стремления помочь. Для народа Амбера она была почти богиней, доброй, сильной и несказанно прекрасной.



ДЖЕРАРД

Огромный, сильный, неустрашимый, Джерард куда простодушнее остальных братьев и сестер. Он знает свою ограниченность, более доверчив и безусловно предан Амберу. Именно Джерард настаивал на том, чтобы позаботиться о безопасности Брэнда, однако без колебания встал на сторону Корвина, когда открылся заговор. Он прост, честен и всегда стоит за Амбер.



ДЖУЛИАН

Способен на величайшие коварство и ненависть, однако, как и большинство принцев, в главных поступках руководствуется любовью к Амберу. Обожает Арденский лес и много раз пересекал его на своем коне Моргенштерне. Сильнее всего ненавидит, когда его побеждают в любимой игре. В этом он больше ребенок, чем остальные принцы. Однако он великолепный фехтовальщик и наездник, не раз руководивший обороной Амбера.



КЕЙН

Сильный телом и духом, Кейн вносил в жизнь королевского двора нотку успокоения. Он умел подшучивать над ненавистью принцев друг к другу и часто старался отвлечь на себя их гнев. Однако и он был решителен и не доверял тем братьям, которые, как считал, действуют против Амбера. Кейн готов был сражаться с каждым, кто угрожает трону. Его смерть тем горше, что он всегда был верен Амберу, хоть и пытался это скрывать.



КОРВИН

Рассказчик в первых пяти амберских книгах, Корвин по выбору Оберона должен был стать следующим королем Амбера. Собственно, когда Эрик захватил его в плен, Корвин сам возложил на себя корону, правда, главным образом для того, чтоб сорвать коронацию Эрика. К концу войны с Брэндом он уже не стремился к трону и только обрадовался, когда Единорог возложил бремя власти на Рэндома. Это подтверждает, что за описанное в Хрониках время Корвин из порывистого юноши, занятого только собой, превратился в настоящего принца. В конечном счете он один спас Амбер от разрушения.

Сейчас никто не знает, где он находится.



АЛЕВЕЛЛА

Тихая и спокойная, Ллевелла, подобно Кейну, способствовала умиротворению в смутные времена конца междоусобицы. Однако, в отличие от Кейна, она почти не интересовалась собственно дворцовыми делами, предпочитая бегство в Тень бесконечным интригам, занимавшим ее братьев и сестер. Сейчас она почти все время проводит в Тени, где занимается живописью и танцами.



ЛЮК

Переменчивый, словно хамелеон, Люк мгновенно входит в любую роль. Калифорнийский торговец по профессии, он при необходимости легко принимает свой амберский вид. Подобно Мерлину, на которого, вероятно, походит больше других, он сохраняет земное обличье, путешествуя через Тени, что не раз ставило его в затруднительное положение. Симпатизирует Мерлину, часто принимает его сторону, хотя нередко оказывается и на противоположном полюсе. Это породило непрекращающееся, уважительное соперничество между ними. Вызвало это и страх среди правителей Амбера и Хаоса: если Люк и Мерлин когда-нибудь объединятся, то станут очень опасны.



МАРТИН

Сын Рэндома и Морганты. Как сын Рэндома, он, разумеется, наследник престола Амбера, но неизвестно, допустят ли его туда остальные. Тяготеет к авангарду, носит индейский гребень и странную (даже по амберским меркам) одежду. Играет на ударных в джаз-роковой группе, в последнее время увлекся компьютерной музыкой. Глядя на него, видно, что ему еще взрослеть и взрослеть, прежде чем он получит важную роль в амберских делах. Пока, по крайней мере, его такое положение устраивает.



МЕРЛИН

Сын Корвина и Дары, Мерлин был воспитан во Владениях Хаоса. Прежде чем исчезнуть, Корвин рассказал ему свою историю, и с тех пор Мерлин стремился узнать больше про отцовский мир. Несколько лет он блуждал в Тени, временно обосновался на теневой Земле, но теперь чаще бывает в Амбере. Блестяще мыслит и практически ничего не боится. Прошел и Путь Амбера, и Логрус Хаоса, но до сих пор осваивается с полученной властью, пользуется ею осторожно, поскольку ни там, ни здесь ему не могут сказать, на что именно он способен. Подобно отцу, Мерлин — прекрасный рассказчик, однако ему недостает отцовского эпического размаха. Впрочем, возможно со временем это придет.



МЭНДОР

Способный и образованный, Мэндор словно вышел из итальянского Возрождения на теневой Земле. Он умеет интриговать почище любого вельможи эпохи Макиавелли, однако способен искренне уважать и восхищаться. Сейчас он восхищен своим сводным братом Мерлином. Мэндор человек сложный, его роль в теперешней борьбе только начинается. При своих способностях может оказать существенное влияние на развитие событий.



ОБЕРОН

О главе правящего рода Янтарного Королевства известно мало и только по воспоминаниям его детей, искаженным, как всякие детские впечатления о родителях. Оберон явно был строгим, требовательным отцом, но не менее ясно и другое: он обладал огромной способностью учить детей тому, что хотел им передать. Превосходный тактик, и в войне, и в политике, а с помощью Дворкина провел и несколько блестящих стратегий. Он любил жизнь почти так же, как женщины, а женщин почти так же, как Амбер. Во многих смыслах Оберон и был Амбером, и героически погиб, спасая его.



РЭНДОМ

Нынешний король Амбера был выбран Единорогом в конце Корвиновых Хроник. Несклонный жить по общим правилам, Рэндом поначалу интересовался только женщинами, вином и песнями. До женитьбы на Вайол гулял направо и налево и при этом всерьез собирался стать первоклассным джазовым барабанщиком. Он не вникал в проблемы престолонаследия, держался подальше от семейных свар, пока не вернулся Корвин. После этого Рэндом встал на его сторону и в значительной степени помог одолеть Брэнда.

Полностью счастлив в браке (что для правителей Амбера редкость), как король осторожен, но тверд.



ФИОНА

Более прежнего вовлеченная сейчас в дела Амбера и принявшая сторону Мерлина, Фиона начинает постигать тонкости дворцовых интриг. Ехидная, остроумная, способная быть исключительно гадкой, во время междоусобицы она противостояла Корвину, однако на удивление легко приняла правление Рэндом. Возможно, причина кроется в том, что Рэндом ей не перечит, однако вероятно и другое: борьба Корвина с Хаосом показала ей опасности за пределами Амбера. Так или иначе, сейчас она всячески помогает Мерлину.



ФЛОРА

Ее интересы узки, касаются лишь власти, богатства, интриг и мужчин. Порывиста, любит яркие цвета и зрелища, ее лозунг — «Ничто в умеренности». Больше всего страшится принять не ту сторону, поэтому вероломна и легко переходит из стана в стан. В отличие от Фионы, ее мало заботит сугубо мужской порядок престолонаследия, она ничуть не хотела бы обременять себя заботами правления.



ЭРИК

Единственный из правителей Амбера, погибший в бою, Эрик стремился к трону почти всю сознательную жизнь. Он был решителен и коварен, пронизан макиавеллевским духом и никогда не отступал от задуманного. Такая решительность имеет свою цену; для Эрика ценой оказалась навязчивая мысль, граничащая с безумием. Его ненависть к Корвину была, вероятно, самой сильной во всей семье, она и толкнула его на предельно опрометчивый поступок: самовольно венчаться королем Амбера. Впрочем, этот поступок и определил его поражение. Однако на поле боя Эрик доказал свою любовь к Амберу, передав Судный Камень — единственное, что могло спасти королевство, — заклятому врагу.



ДВОРКИН

Безумный, отрешенный, существующий вне всякой реальности, даже реальности Амбера, Дворкин — художник в высшем смысле этого слова, способный искусством творить жизнь. Он родился во Владениях Хаоса, бежал оттуда, чтобы создать Амбер и таким образом положить форму, очертания, предел миру, который до того ничем подобным не обладал. В этом смысле Дворкин почти божество, создатель, творец, «поэт», как выражались греки. Говорят, что в юности он был хитрый интриган, коварный и вероломный, совсем как нынешние жители Амбера. Но утверждать, будто кто-то его знает — глупое преувеличение.



ПРИЗРАЧНОЕ КОЛЕСО

Призрачное Колесо, которое Мерлин изготовил к качеству сюрприза Рэндому, можно, наверное, назвать крайним выражением идеи карт. Это сверхкомпьютер, способный проникать в Тень и доставлять пользователю все что угодно. В процессе работы он создает подобие карт и через них осуществляет поиск. Мерлин включил в него элементы Пути и таким образом сообщил ему волшебные свойства, не проводя через посвящение Логруса или Пути.

Есть карта Призрачного Колеса (ее сделал Мерлин), позволяющая пользователю программировать его на расстоянии. Карта представляет собой своего рода волшебный пункт



дистанционного управления, и Призрачное Колесо подчиняется словесным командам пользователя. Мерлин собирался отдать эту карту Рэндому, чтобы король мог лучше надзирать за дружескими и враждебными Тениями. Однако случилось непредвиденное. Призрачное Колесо обрело личность. Оно возмутилось, когда Рэндом повелел Мерлину его выключить, и даже не говорит со своим создателем. Похоже, Мерлину придется устранить кое-какие недоделки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ТЕНЯМ И АДСКИЕ СКАЧКИ

Самая поразительная способность принцев и принцесс Янтарного Королевства — умение переноситься из Тени в Тень. В начале «Девяти принцев Амбера» Корвин находится на теневой Земле, а к концу «Владений Хаоса» успевает перебывать в самых разных Тенях. Как все члены королевского рода, он больше всего любит первую Тень, сам Амбер, но связан множеством нитей с десятком других.

Перемещаться по Теням — искусство. Оно требует исключительно сильного воображения, сверхчеловечески обостренного восприятия и умения полностью сосредоточиться.

Разумеется, такие способности есть не у всех, вот почему далеко не каждый может передвигаться по Теням. Только величайшие художники теневой Земли приближались к чему-то подобному, но вряд ли кто из них обладал необходимыми навыками.

Чтобы начать перемещаться в Тень, следует отойти как можно дальше от Колвира. Антитеневое влияние Амбера настолько сильно, что перенестись прямо из него практически невозможно. Отойдя от Колвира, надо сосредоточить внимание на каком-то предмете той Тени, в которой находишься, и представить себе сходный объект в искомой Тени. Это может быть камень, ветка, здание, книга или человек, но обязательно нечто конкретное, а не обобщенный образ. Если в исходной Тени сосредоточиться не на чем, можно представить предмет мысленно, но это много труднее. Естественно, чем лучше вы знаете Тень, тем легче в нее попасть.

Хорошо представив этот предмет, вы начинаете двигаться. Можно идти и переноситься медленно, но надежно, или бежать, что более рискованно. Самые отчаянные головы уме-

ют, как Рэндом, перемещаться в стремительно мчащемся «мерседесе» или даже в реактивном самолете. В большинстве Теней, где такие технологии недоступны, самые опасные перемещения совершаются на скачущей галопом лошади. Это, как мы знаем, зовут адской скачкой. К ней мы вскоре вернемся.

Двигаясь, вы продолжаете держать в уме избранный предмет и вскоре начинаете воспринимать другой предмет в Тени назначения. Тогда надо сосредоточиться на обоих. Пока вы сосредоточенно движетесь, в голове возникают все новые приметы желаемой Тени, и мало-помалу Тень обретает форму. Одновременно меняется восприятие, чтобы более соответствовать Тени в целом.

Наконец, спустя значительное время и расстояние, Тень оказывается завершенной. Собственно, она не может завершиться, пока вы не очутитесь в ней, поскольку в первоначальном восприятии вы являетесь частью этой Тени. Однако нельзя стать частью Тени, пока вы не воспримете ее полностью. Другими словами, тут возникает парадокс, поскольку Тень

не полна, пока вы в нее не вступите, а вступить вы можете, покуда Тень не полна.

Разумеется, это порождает множество философских вопросов, над частью из которых долго билась сама королевская семья. Наиболее любопытный такой: создаете ли вы Тень или просто переноситесь в уже существующее место? Ответить на вопрос невозможно, как объясняет сам Корвин в «Знаке Единорога»:

«Как сказать проще о том, что так непросто?.. Солипсизм — вот в чем загвоздка! Понятие, заключающее в себе предположение о том, что ничего не существует, кроме тебя самого, или, по крайней мере, существует лишь то, что нам не может быть ведомо, то есть нет ничего, кроме нашего собственного существования и опыта. Однако с этим можно поспорить, да мы и спорили не раз и говорили о том, что, может быть, те Тени, что мы посещаем мысленно, мы же сами и создаем, а в действительности только мы и существуем, а Тени, через которые проходим, — не что иное, как проекции наших желаний...»

Однако в конце этой истории Корвин уже вполне уверен в обратном. К тому времени он заметно возмужал и не сомневается в том, что в реальности существует больше, чем угодно ему и другим членам семьи. Однако, сколько ни спорь, вопрос безусловно остается.

Есть и другая тонкость. Мы сказали, что надо сосредоточиться на конкретном предмете в Тени. Однако, если так, никто не мог бы попасть в Тень, о которой ничего не знает. Ответ таков: если ее можно вообразить, значит, в нее можно попасть. Когда нельзя зацепиться за что-то определенное, надо очень сильно сосредоточиться (что и останавливает большинство), а поскольку итог непредсказуем, то опасность многократно возрастает, и все же можно попасть в любое место, существующее в вашем воображении. Это означает, конечно, что при желании любой член королевской семьи способен перенестись в Средиземье, Нарнию, Перн или даже Утопию.

Загвоздка в том, что оттуда можно не выбраться. В большинстве вымышленных миров есть какая-нибудь

мелкая неувязка с реальностью, какой-то научный парадокс или внутреннее противоречие, чего внутреннее «я» жителя Амбера не выдержит. А если выдержит, возможно, разрушит вымышленный мир. По этой причине, а также потому, что принцы и принцессы слишком заняты кознями, им недосуг отвлекаться на эксперименты, никто не пытался проникнуть в сказочный мир. Да и что там есть такого, чего бы не было в самом Амбере или его Тенях?

Есть и другие способы застрять в Тени. Чтобы перемещаться, нужен свет, по крайней мере чтобы перемещаться легко и безопасно. Если света нет, можно застрять, поскольку перемещение на одном воображении не всегда удается и уж точно чревато осложнениями. Вот одна из причин, по которой Эрик в «Девяти принцах Амбера» выжег Корвину глаза. Пока Корвин не видел, он ничего не мог сделать. Разумеется, он был очень слаб, а слабость — еще одна ловушка. Будь Эрик не столь жесток, он мог бы изгнать Корвина в местность, лишенную каких бы то ни было примет. Не имея, на чем

сосредоточиться, Корвину пришлось бы отталкиваться только от своего воображения, а это всегда риск.

Не одни члены королевского рода могут переноситься из Тени в Тень. Как заметил Билл Рот Мерлину (в «Картах судьбы»), обитатели Хаоса, прошедшие Логрус, могут и попадать в Тень, и извлекать оттуда предметы. Есть и иные способы. Вот его слова:

«...некоторые волшебные существа, вроде Единорога, обладают способностью бродить везде, где только пожелают. Можно следовать за тем, кто пересекает Тень, или за волшебным существом, если ты в состоянии не потерять его из виду — вне зависимости от того, кем ты сам являешься. Один такой проводник может вести за собой целую армию. (Корвин и Блейз совершили это в "Девяти принцах Амбера".) Не нужно забывать и о жителях различных теневых королевств, расположенных неподалеку от Амбера и Хаоса. Там рождаются сильные колдуны — благодаря тому, что они находятся рядом с этими средоточиями могущества. Некоторые из белых магов становятся настоящими специалистами,

однако их представления о Логрусе и Огненном Пути несовершенны... Впрочем, жители этих королевств не нуждаются в посвящении для того, чтобы проникнуть через границу в ту или иную Тень. Мы даже торгуем с ними».

Возможно, в далеком прошлом переноситься в Тень могли только правители Амбера, прошедшие Путь. Как и во всех мирах и во всех Тенях, жизнь меняется.

Чтобы быстро попасть в другую Тень, представитель Амбера вскакивает на лошадь. Пустив ее в галоп, он выбирает предмет, сосредотачивается и старательно удерживает его в фокусе. Искомая цель стремительно обретает плоть, но опасность безумно велика. Это и есть адская скачка.

Первая опасность — сам конь. Его учат скакать, не останавливаясь, что бы он ни видел. Стар, жеребец Корвина, специально вымуштрован; справляются еще несколько лошадей.

Вторая опасность — отвлекающие моменты. Во время адской скачки видишь столько всего, что лишь полная сосредоточенность помогает не сбиться с курса. Однако кто, кроме

члена королевской семьи, не отвлекаясь бы на такое:

«Запах шторма, порывы ветра... По звездам несутся облака... Огненный трезубец вонзается в разбитое дерево, дерево ярко вспыхивает... Покалывание... Запах озона... Сплошной, как из ведра, ливень. Ряд огоньков слева... Цокот копыт по булыжной мостовой... Приближается странная машина — цилиндрическая, пылящая... Сзади — отчаянные крики... Лицо ребенка в освещенном окне...»

Невозможно не отвлечься, но Корвин во «Владениях Хаоса» это сумел. Если б он остановился рассмотреть ребенка, то остался бы в этой Тени, по крайней мере пока не начал бы все сначала. Это заняло бы время и могло бы стоить ему жизни. По крайней мере во «Владениях Хаоса» это стоило бы ему Амбера.

Чтобы достичь полного сосредоточения, надо долго учиться. Поскольку на такой скорости глаз не поспевает за меняющимися картинками, надо воспитать в себе чувство искомой Тени. Только с большим опытом приходит умение не отвлекаться на образы промежуточных Теней.

Наблюдателю адский всадник кажется призрачным. Кстати, многие земные привидения как раз и были скачущими путешественниками, и возможно, что НЛО как-то связаны с перемещениями сквозь эту Тень. Они появляются, потом исчезают, в точности как сам всадник.

И еще одно про адские скачки. Они головокружительны. В такой мере, что всякий, кроме принца Амбера, вероятно, сошел бы с ума. По этой причине никто не пускается в свою первую адскую скачку без поддержки другого члена семьи. Даже для них эта первая скачка оказывается именно тем, что предполагает название: пугающей, умопомрачительной, опасной скачкой через ад.

ТЕНЕВЫЕ БУРИ

Есть несколько способов доставить что-нибудь из Тени в Амбер. Один — попросить кого-либо из принцев и принцесс захватить искомую вещь с собой. Другой — обратиться к чародею из соседней Тени. Или к кому-то, сопровождающему принца или принцессу. Посыльным может стать Единорог или иное свободно перемещающееся волшебное создание. И наконец, есть теневые бури.

Что такое Теневая буря? Опять-таки, Мерлин объясняет: «...Естественный, но не совсем понятный феномен. Пожалуй, похоже на тропический шторм — лучшего сравнения



я придумать не могу. Согласно одной из теорий, буря возникает вследствие определенной частоты колебаний волн, исходящих из Амбера и Владений и влияющих на природу Теней. Как бы там ни было, когда такая буря начинается, она может перенестись через огромное количество Теней, прежде чем ее сила иссякнет. Иногда они являются причи-

ной серьезных разрешений, иногда проходят почти бесследно. И довольно часто переносят разные предметы из одной Тени в другую».

Достаточно сильная Теневая буря способна подхватывать не только предметы, но и людей. Вообразите, что вы просыпаетесь после вечеринки и видите оранжевое дерево на фоне изумрудного неба, а два вооруженных грызуна тычут вам в лоб копыя. Если вы останетесь в живых, то сможете предложить «Вебстеру» свеженькое определение слова «похмелье».

ПУТЬ АМБЕРА

Путь Амбера лежит в недрах Колвира за темной, окованной железом дверью. Чтобы попасть сюда, надо отыскать потайной ход в коридор, пролегающий внутри дворцовых стен. Отсюда дорога ведет к длинной винтовой лестнице, потом через туннель в седьмое боковое ответвление. Наконец она выводит к запертой двери.

За дверью свет не нужен. Достаточно того, что отбрасывает сам Путь. Он представляется мощно лучащимся хитросплетением, состоящим главным образом из кривых, хотя ближе к центру есть несколько прямых линий. Как сообщает Корвин: «Путь

напоминал мне чрезвычайно замысловатый рисунок фантастического лабиринта — словно в популярной игре, когда требуется с помощью карандаша или еще чего-нибудь в этом роде "выбраться" наружу с другой стороны, например, или куда-то войти». Весь Путь можно охватить взглядом, однако, чтобы пройти его, требуется изрядное время.

Исходная точка находится в углу комнаты. Здесь идущий ставит ногу на линию. Начавши двигаться, уже нельзя повернуть назад.

«Это тяжкое испытание, но пройти Путь вовсе не так трудно, иначе мы не пришли бы сюда. Двигайся очень медленно и ни в коем случае не отвлекайся. Не пугайся, если порой над тобой снопом взовьются искры. Они не причинят тебе вреда. Все время будет казаться, будто сквозь тебя как бы пропускают слабый электрический ток, а вскоре ты почувствуешь, что силы твои явно возросли. Но главное — не отвлекайся, не забывай, что нужно все время идти дальше! Не останавливайся, что бы с тобой ни происходило, и ни в

коем случае не сходи с Пути, иначе сам Путь тебя и убьет».

Так Рэндом наставлял Корвина. Хотя он говорил о Пути, лежащем под Ребмой, все они, похоже, действуют на идущего одинаково.

С первого шага голубые (иногда бело-голубые) искры возникают вокруг ступни. Тело пронизывает ток, вскоре раздается потрескивание и появляется сопротивление. За первой кривой оно возрастает. Это — Первая Преграда.

Если идущему удастся осилить Первую Преграду, двигаться становится легче, по крайней мере на короткое время. Однако Вторая Преграда сложнее, здесь идущему кажется, что он превратился в сгусток чистой воли. Как перемещение по Теням и карты, Путь требует невероятного сосредоточения.

За Большой Кривой движение превращается в настоящую битву. Путь, похоже, требует бесконечной решимости, идущий на каждом шагу словно умирает и рождается вновь. Однако, если воля его достаточно сильна,



он справится и преодолеет Последнюю Преграду.

Тогда он окажется в центре.

Из центра Пути силой желания можно перенестись в любое воображаемое место. В любую Тень, в любой уголок любой Тени, даже в конкретный покой Амберского замка. Можно вернуться назад, однако в этом нет смысла. Если по какой-то причине вам захочется попасть в начало Пути, достаточно просто пожелать.

Человек, успешно прошедший Путь, называется посвященным. Посвященные обретают умение двигаться через Тень и лучше других способны пользоваться картами. Предполагается, что у них возникают и другие свойства, но это пока не доказано.

Путь управляет Амбером и, таким образом, всей Тенью, которую не захватил Хаос. Только существование Пути и сдерживает наступление Хаоса.

ВЛАДЕНИЯ ХАОСА И ЛОГРУС

Для Янтарного Королевства Владения Хаоса издревле враждебны. Считается, что их существование — результат слабости Амбера, и каждый местный житель знает, что следует защищаться от вторжения Хаоса. Впрочем, для рядового обитателя Амбера Владения — загадочная легенда; даже принцам и принцессам понять их нелегко.

А вот для Мерлина Владения Хаоса — родной дом. По крайней мере, один из его родных домов. Мерлин, сын Дары из Хаоса и Корвина из Амбера, появился на свет в Хаосе и ни к чему другому не стремился, пока не услышал рассказ Корвина. Тогда он вдруг осознал, сколько еще

существует интересного, и отправился по стопам отца на теневую Землю. Он редко рассказывает о самих Владениях. От него мы знаем лишь, что Владения действительно существуют и Хаос — не отвлеченный образ. Разумеется, частично нам это известно из воспоминаний Корвина о битве против Хаоса. Однако в глазах Корвина Владения выглядят странно; у Мерлина они вовсе не так зловещи.

Амбер берет начало от Пути, Владения Хаоса существуют благодаря Логрусу. В соответствии со своей природой Логрус не задан определенно; это скорее лабиринт, который меняется опасно и непредсказуемо. Пройти его — значит выдержать испытание на способность сохранить разум. Когда Логрус пройден, его сила остается в посвященном.

Чтобы применить эту силу, посвященный должен сосредоточиться на форме Логруса. Точнее, на его бесформенности. Вызвав Логрус, его можно использовать различными способами в зависимости от ситуации. В «Крови Амбера», например, Мерлин прибегает к логрусскому зрению,

чтобы отыскать потайную дверь, затем протягивает логрусские отростки, чтобы ее открыть. Его описание позволяет хорошо представить даваемую Логрусом силу:

«Я плотнее слился с Логрусом и подождал, пока пальцы мои не стали достаточно твердыми. Казалось, у меня на руках тяжелые перчатки: тверже железа, чувствительнее языка... Пришлось выжать больше силы из Логруса, плавающего в виде спектра во мне и передо мной, и влить эту энергию в огненные пальцы; облик Логруса при этом изменился».

Путь Амбера ведет в собственный центр; Хаосский Логрус — это живой, извивающийся, постоянно меняющийся путь. Путь фокусирует мощь, Логрус ее излучает. Если изменить Путь, изменится Амбер, однако главное свойство Логруса — его изменчивость. Во многих отношениях Логрус выглядит более мощным и более сподручным. Мудрено ли, что Амбер страшится Хаоса?

СУДНЫЙ КАМЕНЬ

Судный Камень — собственность Единорога и официально принадлежит королю Амбера. Эрик перед смертью передал его Корвину, затем Единорог вручил Камень Рэн-дому. У него он находится и посейчас.

Камень — это большой кулон из цельного рубина на золотой цепи, который носят на шее. Чтобы воспользоваться им, надо на него настроиться, то есть пройти с ним в середину Пути, а затем, держа его в руке, перенести внутрь свое «я». Затем станет ясно, что делать.

Самая очевидная способность Камня — контролировать власть. Похоже,



Эрик прибегал только к ней. Почти так же очевидно другое: его нельзя применять слишком часто или носить слишком долго. Он истощает силы владельца, поскольку обостряет его восприятие. Обостренное восприятие требует энергии.

Владелец быстро обнаруживает, что все вокруг замедляется. Камень отбрасывает человека на грань его

бытия, по ходу отнимая энергию. Владелец умрет, если не покорит все свое существо Пути, который внутри Камня.

Истинный первоначальный Путь — это тот, что в Камне. Там он был, когда Дворкин создавал по нему Путь, там он остается и сейчас. Поэтому-то лишь Камень способен устранить причиненный Пути ущерб, и только с помощью Камня возможно создать новый Путь. Однако создать новый Путь, как убедились Корвин и Брэнд, — мифологическое деяние, как и творение Дворкиным первичного Пути.

Камень загадочен, прекрасен и зловещ, как все первозданное.

ДВОРКИН

Пяти футов росту, горбатый, с длинными густыми волосами и бородой, Дворкин — самая любопытная фигура во всем Амбере. Он родился в Хаосе, бежал оттуда и пришел в Амбер. Здесь он встретил Единорога. В драгоценном камне, висевшем у Единорога на шее и получившем позднее название Судного Камня, Дворкин увидел рисунок, который, как он почувствовал, спасет порядок от Хаоса. Своей кровью он начертал первый Путь. Во многом Дворкин и Путь — одно и то же:

«Я — Путь, и это действительно так. Пройдя сквозь мой разум и душу, чтобы обрести свою нынешнюю

форму, и став основой Амбера, основой нашего мироздания, он оставил на мне свою мету точно так же, как и я на нем. Однажды я вдруг отчетливо понял это. Мы с ним неразделимы, и любые взаимные перемены и модификации Огненного Пути и меня, Дворкина, затрагивают непременно нас обоих. Именно в этом-то и заключена наша слабость и наша сила. Мне давно ясно, что любой вред, нанесенный Пути, наносится и мне самому, а вред, нанесенный мне, отразится на состоянии Пути. И все же по-настоящему мне навредить невозможно, ибо Путь защищает меня. Ну а кто, кроме меня, способен нанести вред Пути? Нет, мы образуем великолепную замкнутую систему, и все ее слабые места защищены ее же собственной силой».

Он ошибался. Его кровь способна разрушить Путь. Как выяснилось, кровь его детей тоже. А одним из его детей был Оберон. Так возник центральный конфликт, проходящий через всю историю Корвина. Дворкин — мифологическая фигура. Даже королевская семья не знала, что он жив, пока он случайно не спас Корвина

из темницы. Для большинства Мастер — непонятный безумец, поскольку действует и мыслит на уровне Первичного Пути. Для Хаоса, откуда Дворкин бежал, он — фигура сатанинская, для Амбера — скорее бог. Однако амберские мифы мало рассказывают о нем, только то, что этот вдохновенный безумец создал «Книгу Единорога». По человеческим меркам, и даже по меркам королевского дома, Дворкин умалишенный. Однако раз он — Путь, а Путь представляет Порядок, Дворкин, возможно, самый здравомыслящий из всех.

РЕБМА И ТИР-НА НОГ'ТХ

Вдвадцати милях к югу от Колвира, на уровне моря лежит полное отражение Амбера. Призрачный город, Ребма — зеркальное подобие Амбера, как явствует уже из ее названия. Отражен и самый Путь; Путь в Ребме обладает той же силой, что и его прообраз в Амбере.

Чтобы попасть туда, надо спуститься по Файэлла-бионин, лестнице в Ребму. Она быстро уходит под воду, что для дышащих воздухом не помеха, пока не сойдешь с лестницы. Далеко-далеко внизу на столбе горит факел, озаряя путь к золотым воротам Ребмы.



У жителей Ребмы волосы зеленые, лиловые, черные и других цветов, глаза — зеленые. Дома их тоже пестры и расцвечены факелами, как тот, что освещает лестницу. Огненные колонны тянутся вдоль широкого проспекта к замку, полному подобию замка Амбер, где королева Мозри восседает на троне в стеклянном чертоге. Если спуститься еще ниже, по



длинной-предлинной лестнице, можно увидеть двойник Огненного Пути. По нему прошел Корвин, чтобы вернуть утраченную память. Тогда же Рэн-дом привез из Ребмы жену Вайол, которая стала королевой Амбера.

И другой призрачный город отражает величие Амбера. По ночам высоко над Колвиром из лунного света встает Тир-на Ног'тх. Он невестственным облаком возникает в небе,

и луна просвечивает сквозь него, но если сосредоточиться, город постепенно сгущается в дрожащую, доступную форму. Чтобы попасть туда с Колвира, нужны сила и воля. Нужен также твердый, здравый ум.

«Я пришел туда, где призраки играют в призраков, где знамения, пророчества и материализовавшиеся желания бродят по ночным улицам и населяют просторные залы небесного Амбера...» Это — слова Корвина, пугающие, опасные для рассудка.

В Тир-на Ног'тх можно попасть только с самой вершины Колвира. Здесь природные уступы напоминают три ступени. Если житель Амбера придет сюда в нужный час, он увидит, как возникает лестница, уводящая в небо к светлому, мерцающему городу. Он встает на ступени и поднимается, помня о том, чтобы не смотреть слишком долго на одну ступеньку. Если засмотреться, она потеряет свою матовость и глазам предстанет страшная высота.

Лестница длинная, как и та, что ведет в Ребму или на Колвир в Амбере. Сам город — реальный, но кажется невещественным. Во дворце есть

трон, на троне — монарх. Все искажено, все представляется иллюзорным. Путь Тир-на Ног'тха повторяет амберский, но цвет его иной — серебристо-белый без намека на голубизну прообраза. Из-за того, что все в Тир-на Ног'тхе искажено, этот Путь выкидывает шутки с перспективой. Кажется, что он то сужается, то расширяется, так что идущий по нему начинает чувствовать растерянность. По этой причине проходить его очень опасно.



МАЯК В КАБРЕ

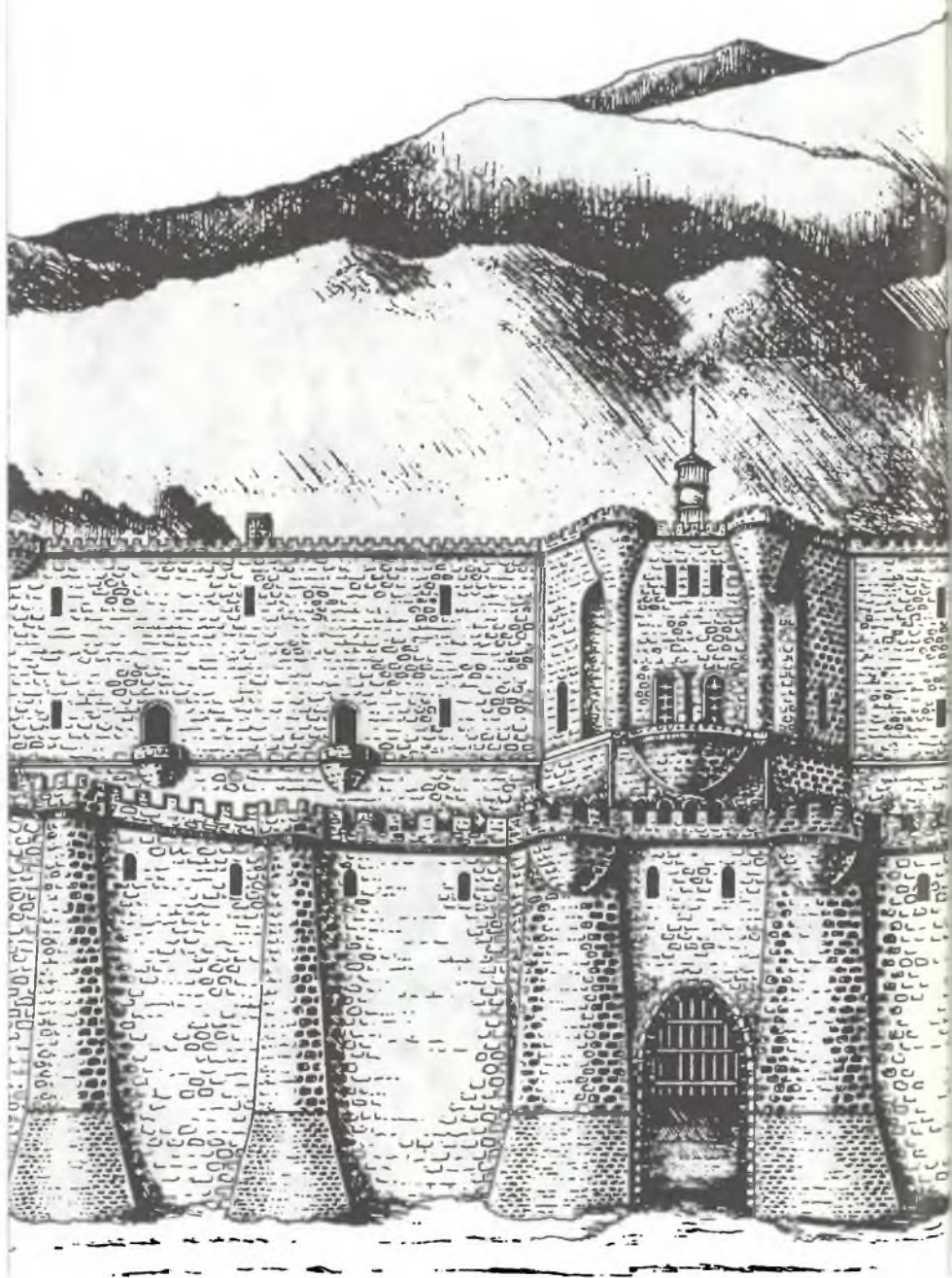
На маленьком, скалистом острове Кабра стоит большой серый маяк. Здесь живет старый, сторбленный, бородатый смотритель Джонин, и под его присмотром маяк давно помогает кораблям войти в гавань Амбера. Длинная каменная лестница ведет от маленькой пристани к западной стене маяка. Внутри можно найти морское снаряжение, карты, виски и книги. Корвин бежал сюда из темницы и тем прославил маяк. Для Джонина это означает наплыв гостей, а он предпочитает жить в одиночестве.



АРДЕНСКИЙ ЛЕС И АДСКИЕ ПСЫ

Если Амбер — первый из миров, то Арден — первый из лесов. Он прекрасен так, что захватывает дух. Здесь можно встретить самые разные деревья, от сосен и дубов до кленов, и все они величественно вздымаются вверх, и все принимают лишь тех гостей, которые им по вкусу. Юношей Корвин проводил в лесу часы, даже дни; некоторые считают, что там он теперь и скрывается. Однако лес — вотчина Джулиана, с тех самых пор как Эрик отдал ему Арден. Это было, когда к Корвину вернулась память. Джулиану подчиняются адские псы — омерзительные, демонические полуволки, которых он натащил и от которых чуть сам не погиб. Они — его, но он им не доверяет. Подобно Джулиану, они слишком опасны.





КУЛЬТУРА АМБЕРА

ИСКУССТВО

Как у любой цивилизации, у Амбера есть свое искусство и свои художники. Живопись, скульптура, гобелены, танцы, музыка, театр и литература — все это имеет место, все стремится впитать и отразить культуру в целом.

Как в эпоху Возрождения нашего мира, здесь существует деление искусства на светское и духовное. В правление Оберона религиозное преобладало из-за тесной связи короля с культом Единорога, однако после его смерти художники получили свободу экспериментировать и высмеивать. Поскольку вопрос престолонаследия всегда остается сомнительным, поэ-

ты и певцы принялись шутить насчет следующего возможного правителя. Особенно сокрушительны песни и байки о Флоре.

В междуцарствие — промежуток от смерти Оберона до коронации Рэндома — было создано и множество трагедий. Часть из них затрагивала судьбу Корвина, но Эрик запрещал писать непосредственно об опальном принце. Поэтому драматурги сочиняли пьесы о правителях, предшествовавших Оберону, о королях из далеких Теней, однако всякий раз аллегория оказывалась достаточно прозрачной.

После смерти Эрика Бенедикт заказал несколько произведений об этом событии. Два громадных живописных полотна украшают сейчас общественный театр, большой гобелен попал в замок. По его же приказу были поставлены трагедия и пантомима (любимое зрелище амберской знати). Обе считаются почти классическими.

Как ни странно, искусству Янтарного Королевства свойственна скорее свободная, чем строгая форма. Казалось бы, если мифология повествует о борьбе с хаосом, то искусство должно обрести четкие канониче-

ские очертания, но нет, напротив. Драма тяготеет к импровизации, музыка — к дисгармонии, даже натюрморты сбивают с толку.

Создается впечатление, что амберское искусство строится по подобию адской гонки. В правление Рэндомы, поощряющего свободное творчество, в живописи появились элементы абстракции, в музыке — атональности. Недавно, например, была поставлена пьеса, где два актера битых два часа сидят на сцене, не шевелятся и не произносят ни слова. Называется она, как легко догадаться, «Разговор двух хаоситов».

Впрочем, это для интеллектуалов, массы требуют другого. Во всех формах народного искусства главная составляющая — карнавальная. Произведения народного искусства описывают знаменитых людей: как они поют, пьянствуют, смеются и плачут в своей повседневной жизни. В живописи на заднем плане часто присутствует замок Амбер. На сатирических картинках он порой изображается перевернутым. На одном скандальном листке (автора так и не нашли) была нарисована Флора, со-

вокупающаяся с Единорогом. Флора лично повелела его сжечь.

Существуют придворные танцы, литература и музыка. Королевская семья любит маскарады и пантомимы, Рэндом даже затеял серию музыкальных представлений под своим патронажем. Нынешний Бард Амбера (что соответствует званию поэта-лауреата в Англии), когда не сочиняет эпическую поэму о гибели Эрика, разучивает с придворными шутами комические вирши. Поговаривают, что некий поэт из далекой Тени запечатлел историю Корвина, однако ни один амберский стихотворец еще не справился с этой сложной задачей.

Религиозное искусство существует, но влияние его все слабее. Изображать Единорога до сих пор почитается «всегда уместным», и лучшие живописцы во все времена будут рисовать Оберона в бою. По слухам, престарелый поэт заканчивает огромный труд о конце амберской невинности. Он связывает сие прискорбное событие с путешествиями по Теням, утверждая, будто Оберон, научившись проникать в Тень, открыл

дорогу Хаосу. Однако поэт слеп и скорее всего умрет, не завершив творение своей жизни.

Величайшее литературное произведение — «Книга Единорога». Согласно легенде, ее написал Дворкин после беседы с Единорогом. Она венчает амберскую мифологию, как гекзаметры Гомера — древнегреческую. «Книга Единорога» для Амбера — то же, что «Илиада», «Одиссея» и Библия для нашего западного искусства. Другими словами — первооснова всего.

Практически неизбежны заимствования из Теней. Принцы и принцессы привозят из путешествий творения разных жанров, и хотя рядовым гражданам запрещено на них смотреть, описания просачиваются в народ. Эти влияния грозят сделать искусство Амбера еще более хаотичным.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ

Население Амбера защищает гражданский кодекс, уголовный кодекс и — по крайней мере знать — семейное уложение. Король — верховный судья и законодатель, хотя старая философия отдает первенство Единорогу.

Королевское семейство формально подчинено всем существующим уложениям, но на деле стоит выше закона. Ее членов разрешено привлекать к ответственности за содеянные преступления, хотя случая такого не было. Ходят рассказы об одном дворянине, который подал в суд на Оберона за убийство своей жены, но, добавляют, дворянин умер раньше, чем состоялись слушания. Поскольку никаких записей об этом иске не существует, вполне возможно,

что вся история выдумана с начала до конца.

Поскольку монарх абсолютный, низложить его можно только силой (или если он сам отречется). Опять-таки на деле семья может от него избавиться, но это почти наверняка повлечет за собой гражданскую войну. Еще не было случая, чтобы короля свергли.

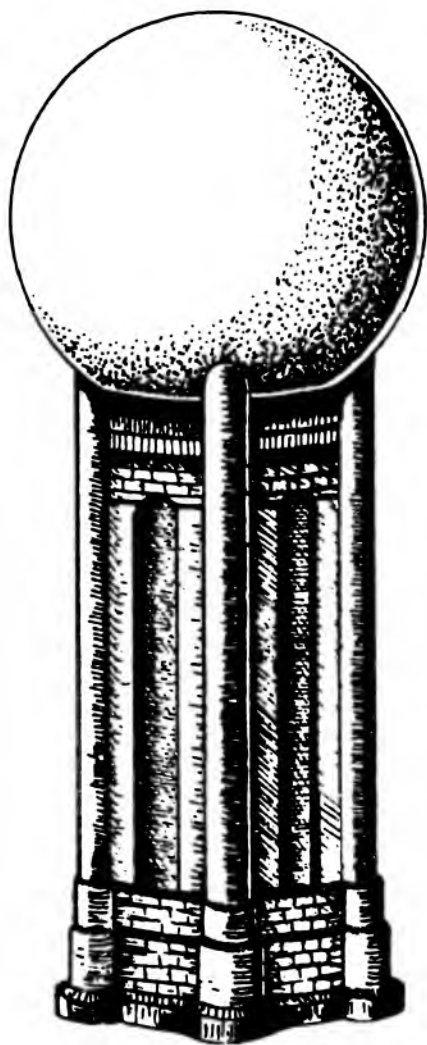
Помимо гражданского, уголовного и семейного кодексов существует и другой правовой метод. Много столетий королевская семья разрешает внутренние разногласия посредством личной мести, и этот обычай постепенно распространился на знать и даже дальше. Простонародью запрещено убивать из мести, но к виновным в этом преступлении всегда относятся снисходительнее, чем к обычным убийцам.

Судят только дворян. С чернью разбираются на месте, и, если преступление совершено против дворянина, он обычно и вершит расправу. Рэндом запретил публичные пытки, однако публичные казни случаются частенько. Более мягкие меры наказания колеблются от штрафа до пожизненного рабства у дворянина.

МАГИЯ

ВЯнтарном Королевстве и прилегающих областях существуют многие виды магии. Кое-где, особенно в малонаселенных районах, сохраняется простой шаманизм, в городах распространена ритуальная магия. Мелкое колдовство практикуется повсюду и собственно колдовством не считается. Например, амберские повара знают заклинание, чтобы мясо не пригорало. Этим, впрочем, их познания в волшебстве и ограничиваются.

Значительная доля магии приписывается влиянию Единорога. Подобно драконам и мантикорам, Единорог — существо волшебное, способно без помех перемещаться из Тени



Защитный камень
замка Амбер

в Тень. Считается, что Единорог приносит из Тени волшебные энергии, порождающие новые чары и способности.

Сам амберский замок частично окружен системой магических самоцветов, установленных на его стенах. Они получают силу от Судного Камня и образуют волшебный оборонительный заслон. Тот хоть и не спасет от продолжительного натиска, но закроет бреши, оставленные защитниками. Естественно, особенно полезен он во время осады.

Разумеется, все члены королевской семьи считаются чародеями. Они умеют переноситься в Тень, пользоваться картами, посещать Единорога и взбираться в Тир-на Ног'тх, поэтому рядовые жители Амбера смотрят на своих владык как на волшебные существа. Загадочность, которой окружены их колдовские свойства, укрепляет репутацию полубогов.

РЕЛИГИЯ И МИФОЛОГИЯ

ПЕРВИЧНОСТЬ АМБЕРА

Вся мифология и религия строится на положении о первичности Амбера. В некоторых версиях мифологии Амбер — первая Тень, в других он отбрасывает первую Тень, если не Тень вообще. Разница между Амбером — «первозданным миром» и Амбером — первой Тенью породила раскол между различными религиями. Религиозную войну предотвращает лишь главенствующий государственный культ Единорога. Согласно этому культу, Единорог является

первопричиной, от которой берет начало Амбер. Из-за этой-то веры в первозданность Корвин так и удивился, обнаружив Путь, который управляет даже Путем Амбера. Корвин воспитывался в убеждении, что Амбер абсолютен, поэтому череда событий в «Знаке Единорога», «Руке Оберона» и «Владениях Хаоса» значительно поколебала его систему взглядов. Есть мнение, что он исчез именно потому, что опасался за свой рассудок.

ВОЙНА С ХАОСОМ

Пока Амбер находится на одном полюсе, полагая себя первичным, Хаос охраняет другой, считая, что неизбежно возьмет верх. Они постоянно враждуют, даже если не находятся в состоянии войны. Амбер стоит на основаниях: причинно-следственной связи, порядке, иерархии и законе. Хаос, как явствует из названия, строится на отсутствии оных. Очевидно, Амбер и Хаос не могут сосуществовать. Где Амбер силен, там

Хаос слаб, и наоборот. В терминах науки двадцатого столетия можно сказать так: Амбер видит себя в постоянной битве с энтропией — с рассеянием энергии. Однако второй закон термодинамики утверждает, что энтропия неизбежно победит; вот почему все упорядоченные системы обязательно терпят крах. Амберская мифология противостоит этому краху и страшится наступления Хаоса. Вероятно, тут заключена вся суть Единорога. Это легендарное существо вышло из прошлого, где Хаос был еще слаб. А сами легенды рисуют уютную упорядоченность. Похоже, Единорог олицетворяет собой то, что препятствует распространению Хаоса.

**КОРОЛЕВСКАЯ СЕМЬЯ:
БОГИ, ГЕРОИ,
ПРАВИТЕЛИ**

Большинство жителей Амбера почитают и боятся своих правителей. Королевская семья заботливо печется о подданных (Амбер — не демократия), однако ее загадочная



Кенотаф Корвина

власть недоступна пониманию простонародья. Добавьте к этому слухи об ужасах, творящихся при дворе, и необъяснимо долгие исчезновения любимых принцев, и вы поймете причину народной настороженности.

Корвин, например, пропадал много лет. Так много, что немало его преданных последователей умерли,

завещав детям свою любовь. Ко времени его возвращения даже те, что остались в живых, в основном перешли на другую сторону. Ведь они даже видели его могилу. Другие принцы и принцессы могли радоваться или огорчаться тому, что Корвин объявился вновь; в народе же это было воспринято как чудо.

У членов королевской семьи много и других странностей. Они говорят в карты, иногда в них исчезают, надолго пропадают и вновь появляются со странными людьми и предметами, они беседуют о мирах, которых попросту не должно быть, и, похоже, бессмертны.

Поэтому-то амберский народ считает королевскую семью не просто правителями, а еще героями и богами. Официально они смертны, но известия об их гибели воспринимаются народом как обычные слухи. Военные подвиги делают правителей героями, особенно когда они спасают Амбер. А власть придает им ореол божественности, хотя на словах они всячески от него отрекаются.

ЕДИНОРОГ И КУЛЬТ ЕДИНОРОГА

Прекрасный, загадочный, окруженный бесчисленными легендами, Единорог занимает главное место в религии и мифологии Янтарного Королевства. Единорог — первопричина Амбера и одновременно его святой-покровитель. Все в Амбере возводится к Единорогу, поскольку Единорог возводится к Пути.

По крайней мере, такова официальная версия. На самом деле миф о Единороге относительно свеж. Оберон видел Единорога и объявил его главным символом Амбера. Правдивы ли остальные мифы, не имеет значения: деяния Оберона сами по себе составляют систему мифов.

Суть единорожьих мифов сосредоточена в «Книге Единорога». Она приписывается Дворкину и сводит вместе отдельные повествования. Теперь в амберских храмах можно найти переводы с древнего тари.

Согласно мифу, Единорог объединил Амбер. На деле это слагает фундамент государственной религии.

Государственная религия — культ Единорога. Другие верования разрешены, но поклонение Единорогу совершается официально. Впрочем, религия далеко не едина; существует множество течений и сект.

Каждая ветвь связана со своим храмом. Обычно их возводят там, где видели Единорога. Такая встреча почитается чудом, и счастливцев, которому она выпала, помогает устроить на ее месте святилище. Обычно это небольшая открытая площадка для поклонения, и люди выбирают ту, где, как они чувствуют или полагают, встреча была более значительной.

Култ отправляют жрецы Единорога. Их жреческие символы связаны с местом, где видели Единорога, молитвы имеют целью вновь призвать его на это место. Само собой, считается, что Единорог присутствует при церемонии.

Единорожьи (праздничные) дни в каждом храме свои, и только один — общенациональный. В канун Летнего Солнцестояния все население Амбера выходит на улицы, веселится,

танцует, поет, играет на музыкальных инструментах. Легенда гласит, что в канун Летнего Солнцестояния Дворкин говорил с Единорогом. После этого разговора он создал «Книгу Единорога».

Поскольку все течения малочисленны, ни одна из религий Единорога не имеет политического веса. Это вполне устраивает правящий дом.

РАСТИТЕЛЬНЫЙ И ЖИВОТНЫЙ МИР

Поскольку город Амбер стоит на склоне горы, то и окружает его горный растительный мир. Местами скалы густо заросли лесом, выше деревья редееют. Колвир изобилует родниками, так что воды достаточно, но ни одна крупная река не берет начала на его отрогах.

Две преобладающие хвойные породы напоминают желтую сосну и колючую ель теневой Земли. Ниже появляются купы лиственных деревьев, но настоящего величия те достигают лишь к середине Арденского леса. Осенью их листья становятся скорее золотыми, чем красными, а о совсем золотом дереве говорят, что оно увенчано янтарной короной. На

протяжении веков эта очевидная метафора не раз отражалась в стихах и песнях.

Животный мир тоже вполне типичен для горных ландшафтов. Однако в добавление к обычным зверям Янтарное Королевство гордится множеством странных созданий (а порой и страшится их). Существуют драконы разных размеров и наклоностей, хотя не исполинские и редко по-настоящему опасные. Ходят слухи о некоем существе, похожем на гарпию, но мало кто утверждает, что видел ее своими глазами. В горах можно встретить толстых змей с пестрым оперением, частенько ядовитых.

Много опасных зверей обитает в Арденском лесу. Здесь видели страшных волков, встречаются и тигры в зеленую полоску. Смертельно ядовитые пернатые змеи прячутся между деревьями, совершенно незаметные благодаря своей защитной окраске. По ночам в лесу бродят бескрылые мантикоры.

Даже милые с виду создания отнюдь не так милы. Многие гости наблюдали маленьких, с кролика,



пушистых зверьков в снежно-белых шубках, которые мирно щипали траву или опавшие листья. Очарованные гости тихонько подкрадывались к ним, протягивали руки и хватали зверька. В то же мгновение ядовитые зубы пронзали кожу, вбрызгивали в жилы яд, и, к тому времени как бедолага успевал стряхнуть зверька, его плечи уже немели. Если ему везло, он успевал добежать до целителя-травника; если нет, умирал. Зверьки эти немногочисленны, но слава о них ходит страшная.

Самое любопытное из морских созданий — человекорыб. Это не самец русалки, а скорее почти настоящий человек, чья кожа частично покрыта чешуей. Человекорыбы земноводные (то есть довольно долго могут прожить на воздухе) и наполовину разумные, к тому же прекрасно приручаются. Их используют в качестве гонцов и в морских сражениях. Рэндом начал применять их для разведки.

Самые распространенные животные в Амбере — лошадь и кошка. Лошадей скорее всего завезли из Тени эпохи назад, и служат они исключительно для перевозки. Кошки имеют

двойное происхождение. Часть пород попали сюда из Тени, другие — исконно амберские. Впрочем, они давно смешались, так что отличить невозможно. Временами количество кошек переходит критическую черту, тогда их приходится уничтожать.

Из-за постоянных контактов с Тенями Амберу досталось больше обычного зловещих, единственных в своем роде созданий. Всякий раз они попадали сюда из Тени, иногда вместе с армией, иногда по прихоти чародея, иногда с Теневой бурей. Некоторые, как мантикора и Единорог, — волшебные и могут проходить через Тени по своей воле.

ТОРГОВЛЯ И РЕМЕСЛА

Безусловно замечательный в остальных отношениях, Амбер вполне обычен во всем, что касается коммерции. Чаше и больше всего он торгует с королевствами Золотого Кольца; для них в Амбере даже составлено типовое торговое соглашение.

Торгует он и с прилегающими Тениями. Однако здесь товарооборот незначителен: завозятся главным образом экзотические пряности, вина и ткани. Операции такого рода требуют незначительного теневого перемещения, которое обычно осуществляет чиновник, соответствующий на-

шему министру торговли. Его наставляет сам король, и все его передвижения совершаются под строгим присмотром.

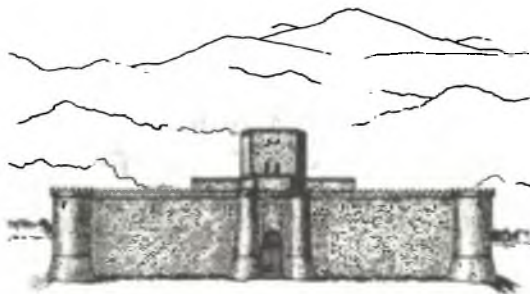
В Амбере распространены те же ремесла, что в любом процветающем городе позднего средневековья или раннего Возрождения на теневой Земле. Единственное добавление — врачи, лечащие упомопомешательство. Как правило, их пациенты — люди, опрометчиво проникшие в Амбер из Тени, или жители Амбера некоролевского происхождения, взглянувшие на Путь или попытавшиеся взобраться по лестнице к Тир-на Ног'тху. Впрочем, большинство их неизлечимо.

Существует довольно редкий род занятий: ловить и показывать экзотических и волшебных зверей. Однако гораздо чаще их оставляют в покое.



ПЕРВАЯ КРЕПОСТЬ АМБЕР

Когда Оберон впервые основал Амбер, ему противостояло множество врагов. Одним из первых деяний Оберона была постройка бревенчатого частокола, обведенного рвом. Через несколько лет на этом месте возник прочный деревянный форт, который выдержал несколько осад. Под конец Владения Хаоса доставили из Тени войско и сожгли крепость, однако Оберон собрал силы и разбил их в кровавой битве.



ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЙ КАМЕННЫЙ ЗАМОК АМБЕР

Настоящие каменные стены были возведены на этом месте несколько столетий спустя. Теперешний замок только пристраивался к ним, и почти вся кладка первого этажа восходит к изначальному каменному сооружению.

ПРИЛОЖЕНИЕ: СЕМЬИ ОБЕРОНА С ЭМБЛЕМАМИ И ЦВЕТАМИ







РАССКАЗЫ

СИНИЙ КОНЬ, ТАНЦУЮЩИЕ ГОРЫ

В Горящих Источниках я свернул вправо и тенью пронесся через Горную Страну Артайна. Шерн пришлось лишить главаря кертов, поскольку ее банда назойливо досаждала мне с высоких карнизов местных каньонов. В конце концов нас оставили в покое, и мы оказались под синевато-серым небом, из которого лился зеленый дождь. Теперь вниз, на равнины, туда, где выются песчаные дьяволы, напевая в камнях, которыми они были когда-то, унылые мелодии загробных миров.

Наконец ветры утихли, и Шаск, синий жеребец из Хаоса, остановился перед раскинувшимися впереди алыми песками.

— В чем дело? — спросил я его.

— Чтобы добраться до Танцующих гор, нужно пересечь песчаный перешийек, — ответил Шаск.

— И сколько это займет времени?

— Почти весь остаток дня, — сказал он. — Это самая узкая полоса песка. За право переправиться именно здесь частично мы уже расплатились. Остальные доберутся до гор сами — сейчас это небезопасно.

Я поднял вверх флягу и потряс ею.

— Ну а мы рискнем, — воскликнул я, — пока, судя по шкале Рихтера, там еще более-менее спокойно.

— Верно, однако на перевале в Скалистых горах, там, где Тени Амбера сходятся с Тенями Хаоса, происходит естественное перемещение энергии.

— Я знаю, что такое теневые бури, так называемый остаточный теневой фон. И все-таки лучше поспешить вперед, чем разбивать лагерь здесь.

— Когда ты выбрал меня, лорд Корвин, я тебя предупредил, что при свете дня среди коней мне нет равных. Однако ночью я становлюсь неподвижным змеем, окаменевшим и холодным, точно сердце дьявола, и согреваюсь лишь на рассвете.

— Да, я помню. Ты действительно служил мне на совесть, как и обещал Мерлин. Пожалуй, нам следует переночевать на этой стороне гор, а завтра отправиться в путь.

— Но ведь фон перемещается. Он может настичь тебя где-нибудь в предгорьях или даже раньше. Какая разница, где останавливаться на ночлег? Все равно над нами или поблизости будут виться тени. Слезай, пожалуйста, и расседлай меня — я хочу принять другой облик.

— Интересно какой? — спросил я, прыгивая на землю.

— По-моему, для этой пустыни лучше всего подойдет ящерица.

— Ради Бога, Шаск, как тебе будет удобно — ящерица так ящерица.

Я принялся его распрягать. Как славно снова почувствовать свободу...

В облике голубой ящерицы Шаск был невероятно проворен и, казалось, не знал усталости. Еще засветло мы пересекли пустыню, и, стоя возле него, я принялся внимательно разглядывать тропу, которая через предгорья вела наверх. Шаск с присвистом промолвил:

— Как я уже говорил, здесь в любом месте нас могут настичь Тени. Прежде чем мы разобьем лагерь, отдохнем и перекусим, примерно еще на час у меня хватит сил, чтобы подниматься вверх. Что ты на это скажешь?

— Ладно, тогда наверх, — ответил я.

Прямо у меня на глазах деревья меняли листву. Тропа то и дело резко петляла, а порой становилась совершенно неузнаваемой. Времена года приходили и уходили: снежная метель чередовалась со знойным ветром, а затем вдруг неожиданно наступала весна, и все расцветало. Перед моим взором мелькали какие-то башни, люди из металла, шоссе, мосты и туннели. Затем вся эта свистопляска как бы отклонялась в сторону, и тогда мы просто поднимались по обычной горной тропе.

Наконец в укромном месте недалеко от вершины мы разбили лагерь. Пока мы ели, собрались тучи, и откуда-то издали слышались первые раскаты грома. Я соорудил себе невысокий навес. Превратившись в крылатого змея с драконьей головой и перьями, Шаск свернулся неподалеку.

— Спокойной ночи, Шаск, — пожал я, когда упали первые капли дождя.

— И... тебе... тоже..., Корвин, — тихо отозвался он.

Я лег на спину, закрыл глаза и почти сразу же уснул.

Не знаю, долго ли я проспал. Меня разбудил страшный удар грома — казалось, он прогрехотал прямо над моей головой.

Когда снова стало тихо, я обнаружил, что сижу под навесом, сжимая наполовину вытащенный из ножен Грейсвандир. Стряхнув остатки сна, я прислушался. У меня было такое чувство, будто чего-то не хватает, вот только никак не мог понять, чего именно.

Небо прорезала яркая вспышка молнии, и снова раздался удар грома. Вздогнув, я стал ждать продолжения, однако все неожиданно стихло.

Полная тишина...

Я высунул из-под навеса руку, затем — голову. Дождь стих. Так вот чего мне не хватало — шума дождя.

Мой взгляд привлекли отблески света откуда-то из-за вершины горы.

Обувшись, я вышел из-под навеса, пристегнул к поясу меч и накинул плащ. Надо было проверить. В таком месте, как это, любая активность могла представлять опасность.

По пути я дотронулся до Шаска — тот действительно казался каменным — и направился туда, где раньше проходила тропа. Теперь она не менялась на глазах, хотя и стала гораздо уже. Ступив на нее, я принялся карабкаться наверх. Казалось, свет, к которому я шел, слегка перемещался. Теперь мне стал едва слышен шелест дождя. Наверное, он шел с другой стороны горы.

Все дальше продвигаясь вперед, я догадался: где-то неподалеку гроза. За шумом дождя бушевал ветер. Меня вдруг ослепила яркая вспышка молнии. Следом за ней послышались гулкие раскаты грома. На мгновение я замер. Странно, но среди оглушительного грохота мне почудилось, будто кто-то хихикает.

Наконец я добрался до вершины. В ту же секунду на меня налетел бешеный порыв ветра с дождем. Не останавливаясь, я прикрылся от него плащом.

Пройдя еще несколько шагов, я заметил в горе слева и чуть ниже от себя какое-то углубление. В нем устрашающе кружились огненные зрачки шаровых молний. Внутри были двое — один сидел на земле, а второй, скрестив ноги, висел вниз головой в воздухе чуть поодаль от первого. Украдкой я начал подбираться поближе к незнакомцам.

Почти все время они оставались вне поля моего зрения, поскольку маршрут, который я выбрал, чтобы подойти незамеченным, пролегал сквозь очень густую листву. Но неожиданно я вдруг понял, что оказался у цели — здесь уже не было дождя и не чувствовалось натиска ветра. Я как будто очутился в самом эпицентре урагана — в спокойной его точке.

Осторожно, на животе, я подполз еще ближе и сквозь листву разглядел двух стариков. Оба внимательно смотрели на невидимые кубы трехмерной игры — при этом фигуры висели над доской, что лежала на земле между играющими, а клетки, которые эти фигуры занимали в воздухе, были смутно очерчены огнем.

Я узнал горбуна — он сидел на земле и улыбался. Это был мой легендарный предок Дворкин Баримен, обогащенный веками, мудростью и почти беспредельной властью — создатель Амбера, Подлинного Мира, магических карт, а возможно, и самой реальности, как я ее понимал. К несчастью, почти все время, когда мы с ним в недавнем прошлом общались, он был еще и не в себе — причем весьма не в себе. Мерлин уверял меня, будто теперь старик вполне поправился, однако что-то в это не верилось. Впрочем, относительно божественных личностей вообще трудно рассуждать о какой бы то ни было нормальности. Такое впечатление, что среда слишком сильно влияет на их рассудок... Не удивлюсь, если окажется, что, стремясь к какой-то непостижимой цели, старый проихоха, когда ему надо, просто прикидывается здоровым.

Второй — я видел только его спину — подался вперед и передвинул фигуру, которая, похоже, соответствовала пешке и олицетворяла обитателя Хаоса, известного как Огненный Ангел.

Когда ход был сделан, снова блеснула молния, ударил гром, и меня пронзил легкий озноб. Затем наклонился Дворкин и передвинул одну из своих фигур, крылатого дракона Вайверна. И на этот раз — вспышка молнии, гром и озноб. Я увидел, как вставший на дыбы Единорог занял среди фигур Дворкина позицию короля — клетка рядом с ним символизировала дворец в Амбере. У его противника королем служил вытянувшийся в высоту Змей, рядом с которым возвышался огромный шпиль дворца властителей Хаоса.

Противник Дворкина, смеясь, сделал ход.

— Мэндор, — объявил он. — Считает себя хозяином марионеток и создателем королей.

После вспышки света и грохота передвинул фигуру Дворкин.

— Корвин, — сказал он. — Он снова на свободе.

— Да. Но не знает, что состязается с самой судьбой. Вряд ли он успеет вовремя вернуться в Амбер, чтобы попасть в Зеркальный Коридор. А какой от него толк, если он не получит ключей к разгадкам?

Дворкин улыбнулся и поднял глаза. На секунду показалось, что старик смотрит прямо мне в глаза.

— По-моему, он прекрасно все рассчитал, Сухай. У меня есть несколько обрывков его памяти, которые я нашел как-то, когда перемещался над Подлинным Миром в Ребме. Жаль, что каждый раз, когда мы его недооценивали, я не получал по золотому ночному горшку.

— И что бы ты с ними делал? — спросил второй.

— Получились бы шикарные шлемы для его врагов.

Оба засмеялись, и Сухай развернулся на девяносто градусов против часовой стрелки. Поднявшись в воздух, Дворкин стал наклоняться вперед, пока не оказался параллельно земле. Он по-прежнему не сводил глаз с доски. Сухай протянул было руку к женской фигурке, которая располагалась на одном из верхних уровней, затем передумал. Неожиданно он снова передвинул Огненного Ангела. Хотя воздух и так казался раскаленным, Дворкин тоже сделал ход — отзвуки грома переросли в мощные раскаты, а яркое свече-

ние надолго озарило все вокруг. Дворкин что-то произнес, но из-за грохота я ничего не расслышал. Наверное, он назвал чье-то имя, потому что Сухай поспешно возразил:

— Но она принадлежит Хаосу!

— Разве? У нас еще нет для нее правил. Твой ход.

— Мне нужно подумать, — ответил Сухай. — Хорошенько подумать.

— Можешь прихватить ее с собой, — предложил Дворкин. — Занесешь завтра вечером.

— Завтра я буду занят. Может, послезавтра?

— Тогда буду занят я. Как насчет послепослезавтра?

— Идет. Ну пока.

— Пока.

На несколько секунд меня ослепила вспышка света и оглушил треск. Затем я неожиданно ощутил дождь и ветер. Когда ко мне снова вернулась способность различать предметы, я увидел, что пещера опустела.

Обогнув гребень горы, я направился назад, в лагерь, а за мной неотступно следовал дождь. Тропа уже успела расшириться.

На рассвете я поднялся и, ожидая, когда зашевелится Шаск, позавтракал. Ночное приключение вовсе не казалось сном.

— Послушай, Шаск, — чуть позже спросил я его, — ты знаешь, что такое адская скачка?

— Я слышал, — ответил Шаск, — что это тайный способ преодоления огромных расстояний за короткое время — им пользуются в королевском доме Амбера. Говорят, что, прибегая к нему, порядочный конь вроде меня рискует серьезно подорвать себе психику.

— Уверен, что твоей психике это не грозит.

— Что ж, спасибо, пожалуй, ты и прав... Но к чему вдруг такая спешка?

— Ты многое проспал, — заметил я. — Оказывается, меня ждет встреча с бандой отражений — если, конечно, я успею застать их до того, как они исчезнут.

— Ну, раз такое дело...

— Дружище, мы вступаем в скачки, где призом служит золотой ночной горшок. Так что вставай и будь конем.

КСТАТИ О ШНУРКЕ

Мало радости висеть привязанной к кровати столбику, когда на душе и без того кисло.

Я непроизвольно переключалась из видимого состояния в невидимое. С другой стороны, способность к общению мало-помалу возвращалась. Пробужденное сознание не покидало меня со времени странного путешествия с Мерлином между Тенями. Однако обратное перемещение в эту реальность повергло меня в шок, от которого я теперь медленно отходила, хотя некоторые свойства запаздывали. В итоге я отвязывалась долъ-

Coming to a Cord

Copyright © 1995 by The Amber Corporation

Печатается с любезного разрешения Pirate Writings: Tales of Fantasy, Mystery and Science Fiction и редактора Эдварда Дж. Мак-Фаддена III. Впервые опубликован в журнале Pirate Writings, No.7, 1995.

ше, чем делала бы это в обычных обстоятельствах.

Я — Фракир. Удавка Мерлина — лорда Амбера и принца Хаоса. Опять-таки, в обычных обстоятельствах он бы так со мной не поступил: не бросил бы в развороченных покаях Брэнда, покойного принца Янтарного Королевства и несостоявшегося повелителя Вселенной. Однако Мерлин находился под заклятием, оставленным Брэндом для своего сына Ринальдо. Мерлин так долго дружит с Ринальдо, у них столько общего, что чары подействовали и на него. Сейчас он их, должно быть, уже стряхнул, тем не менее я осталась в неловком положении, а он наверняка уже перенесся во Владения.

Мне совершенно не улыбалось дожидаться здесь, пока идут всевозможные переустройства и ремонт. Вдруг кровать, к которой я привязана, вздумают выбросить и заменить новой?

Я наконец распуталась. Хорошо хоть Мерлин завязал меня обычным узлом, не волшебным. Впрочем, затянул он крепко, и мне пришлось основательно поерзать, прежде чем узел ослаб и я сумела освободиться.

Я соскользнула по кроватному столбику на пол. Теперь можно было улизнуть, соберись кто выносить мебель. Мне вдруг пришла мысль, что совсем неплохо убраться с дороги от греха подальше.

Я отползла от кровати (из покоев Брэнда в комнату Мерлина), гадая, что за тайна кроется в кольце, которое он нашел и надел на палец, — спикарде.

Такому существу, как я, очевидно было, что кольцо обладает огромной мощью и способно черпать энергию из множества источников. Ясно и другое: это предмет одного порядка с Вервиндлем, как бы ни разнились они в человеческих глазах. Мне вдруг подумалось, что Мерлин мог этого не заметить, и надо ему как-то сообщить.

Я пересекла комнату. Когда требуется, я могу ползти по-змеиному. Я не умею переноситься по волшебству, как почти все мои знакомые, поэтому решила поискать кого-нибудь, кто умеет. Затруднение было одно: в семье, где принято скрывать все, кроме рецептов магического суфле, многие даже не подозревают о моем существовании.

...А я, кстати, не знаю, как расположены комнаты остальных членов королевского рода, за исключением Мерлина, Брэнда, Рэндома с Вайол и Мартина, у которого мой хозяин иногда бывал. До Рэндома и Вайол в этом разгроме не доберешься. Поэтому я доползла до комнат Мартина и проскользнула под дверь. По стенам висели портреты рок-звезд и колонки приводимого в действие волшебством проигрывателя для лазерных дисков. Увы, самого Мартина не было; а как узнаешь, когда он появится?

Я вернулась в холл и заскользила по полу, прислушиваясь, не различу ли знакомые голоса, заглядывая под двери в комнаты. Вдруг из-за двери дальше по коридору донесся голос Флоры, сказавший «Тьфу ты, пропасть!» Я поспешила туда. Флора — одна из немногих, кто обо мне знает.

Дверь была закрыта, но я протиснулась в щель внизу и оказалась в ярко отделанной гостиной. Флора каким-то клеем чинила сломанный ноготь.

Оставаясь невидимой, я пересекала комнату и обвилась вокруг ее правой щиколотки.

— Привет, — сказала я. — Это Фракир, подруга и удавка Мерлина. Поможешь мне?

Флора ответила не сразу.

— Фракир! Что стряслось? Что тебе надо?

— Меня несправедливо бросили, — объяснила я, — а Мерлин находится под действием странных чар. Мне надо с ним связаться. Я поняла кое-что такое, чего он не знает. И потом, я хочу обратно на его запястье.

— Попробую его карту, — сказала Флора, — хотя, если он во Владениях, мне его скорее всего не достать.

Я услышала, как она выдвигает ящик стола, потом несколько мгновений шуршали карты. Я попыталась настроиться на мысли Флоры, но не смогла.

— Извини, — промолвила она через какое-то время. — Не выходит.

— Все равно спасибо, — сказала я.

— Когда ты рассталась с Мерлином? — спросила она.

— В тот день, когда Силы встретились в коридоре.

— А что за чары на Мерлине?

— Они свободно висели в покоех Брэнда. Понимаешь, комнаты Мер-

лина и Брэнда — соседние; когда разделяющая их стена рухнула, он из любопытства зашел взглянуть.

— Фракир, я не верю, что это была случайность, — сказала Флора. — Наверняка все подстроила та или другая Сила.

— Если подумать, то, наверное, да, принцесса.

— И что ты собираешься делать дальше? Я бы хотела помочь, — сказала она.

— Мне бы как-нибудь попасть к Мерлину, — отвечала я. — Вот уже некоторое время его окружает ореол опасности, к которому я особенно чувствительна.

— Понимаю, — сказала Флора, — и что-нибудь придумаю. Может быть, потребуется несколько дней, но я справлюсь.

— Ладно, подожду, — согласилась я. — Мне выбирать не приходится.

— Можешь до тех пор побыть у меня.

— Хорошо, — сказала я. — Спасибо.

Я нашла удобного вида столик, обвилась вокруг его ножки и впала в состояние стаза, если надо это как-то назвать. Стаз — не сон, не обмо-

рок, но и мыслей в обычном понимании нет. Я просто выхожу из своего восприятия и существую, пока не понадобится вновь.

Сколько я пробыла свернутой, определить не могу. Я была одна в гостиной, хотя и слышала, как дышит за соседней дверью Флора.

Внезапно она вскрикнула. Я отцепилась от ножки и шмякнулась на пол.

Пока я торопливо ползла к двери, раздался еще голос:

— Извините, за мной гонятся. Мне ничего не оставалось, кроме как ворваться без приглашения.

— Кто вы? — спросила Флора.

— Чародей, — отвечал он. — Я прятался в вашем зеркале, причем далеко не первую ночь. Я запал на вас и с удовольствием наблюдал, чем вы тут занимаетесь.

— Вы подглядывали! Извращенец! — вскричала Флора.

— Ничего подобного. Я считаю, что вы — дама исключительно приятной наружности, и мне нравится на вас смотреть. Вот и все.

— Вы могли бы познакомиться со мной принятым порядком.

— Да, но это крайне осложнило бы мою жизнь.

— А, вы женаты?

— Хуже, — сказал он.

— Так что же?

— Сейчас некогда. Я чувствую, она приближается.

— Кто?

— Гизель. Я послал ее убить другого чародея, но тот разделался с моей и отправил против меня свою. Я и не знал, что он на такое способен. Я не умею с ними справляться. С минуты на минуту она выползет из зеркала, а тогда нас ждет ужасный конец. Как-никак, мы в Амбере и все такое — нет ли поблизости героя, мечтающего заслужить очередной шеврон за храбрость?

— Думаю, нет, — отвечала она. — К сожалению.

Зеркало начало темнеть.

Я уже некоторое время ощущала идущую от незнакомца угрозу. Впрочем, это моя работа.

Теперь я различила и саму гизель. Огромная, в два человеческих роста, червеобразная, безглазая, но с акульим ртом, со множеством коротких ножек и рудиментарными крылыш-

ками. Ее черное туловище пересекали красные и желтые полосы. Она ползла по отраженной комнате, постепенно изгибаясь.

— Когда вы спрашивали про героя, — любопытствовала Флора, — вы хотели сказать, что гизель пройдет сквозь стекло и нападет на нас?

— Коротко говоря, — произнес странный коротышка, — да.

— Когда она нападет, — сказала я Флоре, — швырни меня в нее. Я зацеплюсь и поползу к горлу.

— Ладно. И еще кое-что можно сделать.

— Что же? — спросила я.

— Помогите! Помогите! — закричала Флора.

Гизель начала выползать из серебристого зеркала в цветочной раме. Флора сняла меня со щиколотки и бросила. У твари не было шеи, но я обвила ее туловище перед самым ртом и начала стягиваться.

Флора продолжала кричать. В коридоре загрохотали тяжелые башмаки.

Я сжимала и сжимала хватку, но горло у твари было как резиновое.

Чародей направлялся к двери, когда та распахнулась и в комнату вошел высокий, подтянутый, рыжеволосый Люк.

— Флора! — сказал он, потом увидел гизель и обнажил клинок.

В недавнем путешествии с Мерлином между Тенями я обрела способность общаться на сложных уровнях. Мое восприятие — которое совершенно изменилось — обрело новую остроту. Оно не показывало мне ничего необычного в Люке, чародее или гизеле, а вот Вервиндль лучился теперь совершенно особым светом. Я поняла, что это не просто меч.

Люк встал между Флорой и гизель. Чародей сказал:

— Что это за клинок?

— Его зовут Вервиндль, — отвечал Люк.

— А вы...

— Ринальдо, король Кашфы.

— Ваш отец — кто он был?

— Брэнд, принц Амбера.

— Разумеется, — сказал чародей, вновь направляясь к двери. — Этим мечом вы сумеете уничтожить тварь. Прикажите ему черпать энергию. Он

может получать ее в практически неограниченном количестве.

— Почему? — спросил Люк.

— Потому что на самом деле это не меч.

— А что же?

— Извините, — сказал чародей, глядя на гизель, которая уже подползала к нам. — Я страшно тороплюсь. Мне надо отыскать другое зеркало.

Я видела, что он, не зная о моем присутствии, сознательно дразнит Люка, поскольку разгадала загадку и понимала: объяснение не заняло бы времени.

В следующее мгновение я отцепилась и быстро-быстро соскользнула на пол, потому что Люк размахнулся Вербиндлем, а мне не хотелось оказаться изрубленной на куски. Я не знала, что бы со мной стало: разделась бы я на две мудрые, остроумные, сознательные части или погибла бы. А поскольку желания проверять теории на собственной шкуре у меня не было, самым разумным представлялось отползти.

Я шмякнулась на пол в ту секунду, когда удар обрушился на гизель. Ее головной сегмент упал рядом,

продолжая извиваться. Я ринулась к ближайшей щиколотке Люка. Флора схватила стул и, несмотря на сломанный ноготь, с силой обрушила его на хвост твари. Она повторила это еще несколько раз. Люк продолжал крошить свою половину.

Я доползла, куда собиралась, взобралась по ноге и уцепилась покрепче.

— Слышишь меня, Люк? — позвала я.

— Да, — отвечал он. — Кто ты?

— Мерлинова удавка Фракир.

Люк с размаху рубанул хвостовую часть, которая ползла на него, выставив когтистые лапки. Потом развернулся и рассек нападающую переднюю. Флора снова ударила по задней стулом.

— Мне известно, что знает чародей, — сказала я.

— Вот как? — произнес Люк, отрубая очередной сегмент и оступаясь на брызнувшем из него клейком соке.

— Вервиндль может вобрать в себя энергии довольно, чтобы разрушить мир.

— Серьезно? — удивился он, пытаясь вскочить с пола. Обрубок гизели с размаху бросился на него. — Ладно.

Люк встал на ноги, коснулся обрубка острием меча и тут же отдернул — обрубок скорчился.

— Ты права. В этом что-то есть. — Он вновь кольнул атакующий сегмент, тот вспыхнул синеватым пламенем и исчез. — Флора, Флора, назад! — закричал Люк.

Она отступила, и Люк превратил в пепел наступавший на нее хвостовой сегмент. Потом следующий.

— Ну вот, вроде пошло, — сказал он, поворачиваясь к очередному обрубку. — Только я не понимаю, как это получается.

— Это не меч, — сказала я.

— А что же тогда?

— Перед тем как стать Вервиндлем, он был спикардом Раугом.

— Спикардом? Как то кольцо, которое подобрал Мерлин?

— Именно.

В несколько быстрых движений Люк разделался с остатками гизели.

— Спасибо, Фракир, что объяснила, как эта штука действует. Поищука я этого чародея, хотя сильно подозреваю, что он укрылся в ближайшем зеркале.

— Я тоже так думаю.

— Как его зовут?

— Он не сказал.

— Выясним... Флора, — продолжал Люк. — Я пойду на поиски чародея. Скоро вернусь. Молодец.

Она улыбнулась, он вышел.

Нет необходимости говорить, что чародей не отыскался.

— Интересно, откуда он попал в зеркало? — промолвил Люк.

— Понятия не имею, — отозвалась я. — Но сама я скорее заинтересовалась бы тем, кто отправил за ним эту тварь.

Люк кивнул.

— Что теперь?

— Думаю, надо сказать Флоре, что ее извращенец ударился в бега. Ты — чародей. Можно ли что-нибудь сделать с ее зеркалами, чтобы он не принялся за старое?

— Думаю, да, — отвечал Люк, подходя к ближайшему окну и выглядывая на улицу. — Я этим займусь. А ты?

— Я хотела бы вернуться к Мерлину.

— Если он во Владениях Хаоса — а я подозреваю, что это так, — то мне не удастся отправить тебя через карту.

— Как насчет Вервиндля?

— Я еще не понял, как он действует. Надо немного попрактиковаться.

— Слушай, а как ты здесь оказался?

— Хотел поговорить с Вайол, — сказал Люк. — Она пообещала, что Корвин скоро вернется, а потом предложила мне стол и кров, чтобы я подождал его несколько дней.

— Тогда ты можешь носить меня на себе, пока он не объявится, а я постараюсь напроситься с ним. У меня предчувствие, что они с Мерлином скоро увидятся.

— Может, я и сам его встречу, но пока трудно сказать.

— Ладно. Ближе к делу решим.

— А как по-твоему, что вообще затевается?

— Что-то жуткое в вагнеровском духе, — сказала я, — с морем крови, громами и гибелью для нас всех.

— А, как всегда, — отвечал Люк.

— Именно, — отозвалась я.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ КОРИДОР

Последний раз я говорил с Роджером Желязны шестого июня 1995 года, когда он позвонил мне по поводу каких-то редакционных мелочей, связанных с приведенным ниже рассказом. Мы мило поболтали, но что-то в нем мне не понравилось. Голос у него сел, и, казалось, ему трудно сосредоточиться. Не заподозрив ничего дурного, я не спросил его о здоровье. А зря. Через восемь дней он умер от рака.

Я не мог знать об этом заранее: Роджер никому, кроме своих близких, не рассказывал о болезни, с которой боролся более года. Оглядываясь на

тот разговор, я считаю его молчаливым прощанием. Фантасты были потрясены и опечалены утратой одного из самых талантливых своих коллег. Я не могу простить себе, что при всей нашей дружбе с Роджером мы за последние годы виделись всего несколько раз, а ведь я много раз бывал неподалеку от его дома, да так и не зашел. В качестве утешения имею честь представить вам еще один амберский рассказ Роджера Желязны. Увы, последний.

Джон де Шанси

Оба мы не подозревали о перемене, пока те шестеро не выскочили на нас из засады.

Мы с Шаском провели ночь в Танцующих горах, после того как наблюдали там странную игру между Дворкином и Сухаем. Я слышал малоприятные истории о людях, которым случалось остановиться здесь на ночлег, но выбирать особо не приходилось. Бушевал ураган, я устал, мой конь превратился в истукана. Я не знаю, чем все закончилось, хотя, как участник, вежливо заметил, что не прочь узнать.

На следующее утро мы с моим синим конем Шаском пересекли раздел между Амбером и Хаосом. Шаск — теневой скакун, которого мой сын Мерлин подыскал мне в королевских конюшнях Владений. В данное время Шаск путешествовал в обличье исполинской синей ящерицы, и мы распевали песни разных стран и времен.

Двое мужчин выступили из-за камней по противоположным сторонам дороги и направили на нас арбалеты. Еще двое выскочили впереди, один с луком, другой — с красивым мечом, наверняка краденым, судя по роду занятий нынешнего владельца.

— Стой! И мы тебя не тронем, — сказал тот, что с мечом.

Я натянул поводья.

— Если речь о деньгах, то я и сам на мели, — сказал я, — а на скакуна моего вы все равно не сядете, даже если захотите.

— Может, не сядем, а может, и сядем, — покачал головой главный. — Мы люди непривередливые, берем что придется.

— Нехорошо отнимать у человека последнее, — заметил я. — Некоторые обижаются.

— Мало кто уходит с этого места.

— Это что, смертный приговор?

Главарь пожал плечами.

— Меч у тебя вроде ничего, — сказал он. — Покажи-ка его.

— По-моему, это ты плохо придумал.

— Почему?

— Если я вытащу меч, то могу ненароком вас убить.

Он рассмеялся.

— Ладно, заберем его с твоего трупа, — сказал главарь, глядя сперва направо, потом налево.

— Все может быть.

— Показывай.

— Если ты настаиваешь...

Я выхватил Грейсвандир, и он запел. Глаза главаря расширились: клинок описывал дугу, рассчитанную снести ему голову. Разбойник взмахнул мечом в ту самую минуту, когда Грейсвандир, не замедляясь, прошел сквозь его шею. Мой противник обрушил клинок на Шаска, лезвие прошло сквозь синюю лопатку. Ни тот, ни другой удар не причинил вреда.

— Ты — чародей? — спросил разбойник, когда я с размаху рубанул его по плечу. Меч должен был отсечь руку, но прошел сквозь нее свободно.

— Не из тех, кто выкидывает подобные штучки. А ты?

— И я нет, — сказал он, ударяя снова. — Что происходит?

Я убрал Грейсвандир в ножны.

— Ничего. Займитесь кем-нибудь другим.

Я тронул поводья, и Шаск двинулся вперед.

— Подстрелите его! — крикнул главарь.

Арбалетчики по обе стороны дороги спустили тетивы, стоящий впереди лучник тоже. Все четыре стрелы из арбалетов прошли через Шаска, трое разбойников ранили или убили своих визави. Стрела из лука прошла сквозь меня, не вызвав никаких неприятных ощущений. Главарь снова ударил мечом, но тоже ничего не добился.

— Скачи! — приказал я.

Шаск послушался, и мы отправились дальше, не обращая внимания на несущуюся вслед брань.

— Похоже, мы попали в странное положение, — заметил я.

Зверь кивнул.

— По крайней мере, это убережет нас от неприятностей.

— Забавно. Мне казалось, что ты предпочитаешь на них нарываться, — отвечал Шаск.

Я хохотнул:

— Может, да, а может, и нет. Интересно, надолго эти чары?

— Возможно, их придется снимать.

— Черт! Это всегда морока.

— Лучше, чем оставаться бестелесным.

— Тоже верно.

— Наверняка кто-нибудь в Амбере знает, как с ними справиться.

— Будем надеяться.

Мы продолжали ехать, и больше никого в тот день не повстречали. Укладываясь спать на плаще, я чувствовал острые камни. Почему их я чувствую, но не чувствовал, к примеру, удара мечом? Поздно было спрашивать Шаска о его ощущениях, поскольку он уже превратился в камень.

Я зевнул и растянулся на земле. Высунувшийся из ножен Грейсван-

дир на ощупь был вполне обычным. Я убрал его на место и заснул.

После моего утреннего омовения мы двинулись дальше. Шаск оказался вполне годен для адской скачки, не хуже большинства амберских скакунов. Кое в чем даже лучше. Мы мчались через быстро меняющуюся местность. Я думал об Амбере впереди и о своем плене во Владениях. Медитации до крайности обострили мою восприимчивость. Не это ли, вместе с другими специфическими упражнениями, сделало меня неуязвимым? Не исключено, хотя я подозревал, что главный вклад внесли все-таки Танцующие горы.

— Интересно, что это означает и откуда взялось? — сказал я вслух.

— Держу пари, что с твоей родины, — отвечал Шаск, — и предназначено специально для тебя.

— С чего ты взял?

— По дороге ты рассказывал мне о своей семье. Я бы им не доверял.

— То время давно прошло.

— Кто знает, что могло случиться в твое отсутствие? Старые привычки легко возвращаются.

— Но нужна же какая-то причина!

— Насколько я понял, у одного из них причина есть, и самая основательная.

— Возможно. Но мне в это не верится. Меня долго не было, немного кто знает, что я на воле.

— Тогда расспроси этих немногих.

— Посмотрим.

— Я просто стараюсь помочь.

— Продолжай в том же духе. Слушай, а что ты собираешься делать после того, как мы окажемся в Амбере?

— Еще не решил. По натуре я — бродяга.

Я рассмеялся:

— Вот зверь по моему сердцу! Чувства у тебя вполне человеческие. Так чем мне отблагодарить тебя за дорогу?

— Подожди. Сдается мне, Судьбы решат это за нас.

— Пусть будет так. А пока, если что-нибудь придумаешь, скажи.

— Помогать тебе, лорд Корвин, большая честь. Давай сойдемся на этом.

— Ладно. Спасибо.

Мы проносились через одну Тень за другой. Солнца пробегали вспять, с прекрасных небес налетали бури.

Мы угодили в вечер — кого другого бы это задержало, но только не нас, — выбрались в сумерки и там подкрепились. Вскоре после этого Шаск снова обратился в камень. Никто не напал на нас в ту ночь, а сны такие спокойно можно было бы не смотреть.

На следующий день мы рано тронулись в дорогу, и я использовал все маленькие хитрости, способные сократить наш путь через Тень домой. Домой... Мысль эта согревала, несмотря на замечание Шаска о моих родственниках. Я и не думал, что буду так тосковать по Амберу. Много раз я отсутствовал куда дольше, но обычно хоть в общих чертах представлял, когда соберусь обратно. Темница во Владениях — не то место, где приходится загадывать наперед.

Мы мчались и мчались. Ветер над равниной, пожар в горах, вода в узком ущелье. В тот вечер я впервые почувствовал сопротивление, возникающее на теневых подступах к Амберу. Я пытался доскакать тем же днем, но не сумел. Мы провели ночь неподалеку от того места, где прохо-

дила Черная Дорога. От нее не осталось и следа.

На другой день продвижение замедлилось, зато чаще и чаще мелькали знакомые Тени. Ночевали мы в Ардене, однако Джулиан нас не нашел. Мне то ли мерещился во сне, то ли действительно слышался вдалеке его охотничий рог; так часто предвещавший смерть и разрушение, он лишь наваял на меня трогательные ностальгические воспоминания. Наконец-то я почти дома.

На следующее утро я проснулся до рассвета. Шаск, конечно, по-прежнему был синей ящерицей и лежал, свернувшись под большим деревом. Я приготовил чай, потом съел яблоко. Провизия была на исходе, но мы приближались к чертогам изобилия.

Мы тронулись, медленно и неспешно, поскольку на моей любимой дороге предстоял тяжелый подъем. На первом привале я попросил Шаска снова принять конский вид, он согласился. Похоже, так ему было не труднее, поэтому я попросил его и дальше оставаться конем. Мне хотелось показать его красоту.

— Ты как, довезешь меня и сразу назад? — спросил я.

— Я хотел с тобой об этом поговорить, — отвечал Шаск. — Во Владениях не весело, и у меня нет постоянного хозяина.

— Вот как?

— Тебе понадобится хороший скакун, лорд Корвин.

— Это точно.

— Я бы попросился к тебе на неопределенное время.

— Сочту за честь. Таких, как ты, поискать.

К полудню мы были на вершине Колвира, а несколько часов спустя — во дворце. Я отыскал Шаску хороший денник, почистил его, накормил и оставил отдыхать. Он тут же превратился в камень. Я нашел табличку, написал на ней наши имена и прикрепил к двери.

— Увидимся, — сказал я.

— Когда вам будет угодно, хозяин, когда вам будет угодно.

Я вошел через кухню, где сутились незнакомые повара. Они меня не узнали, но, похоже, различили своего. По крайней мере, почтительно ответили на мое приветствие и не

возражали, когда я прихватил несколько фруктов. Они спросили, прислать ли мне что-нибудь в комнаты, я ответил, что, мол, да, бутылку вина и курицу. Главная повариха — рыжая женщина по имени Клара — посмотрела на меня пристально и несколько раз перевела взгляд на серебряную розу. Я не хотел пока называть свое имя и подумал, что в ближайшие несколько часов челядь побоится его угадать. Мне хотелось отдохнуть и порадоваться возвращению. Поэтому я поблагодарил и пошел к себе.

Я начал подниматься по лестнице, которой пользуются слуги, чтобы не мельтешить перед глазами, и мы, когда хотим проскользнуть незамеченно.

На середине подъема путь мне преградили козлы. На ступенях лежали инструменты, хотя рабочих было не видеть. Я не знал, обрушилась ли часть лестницы сама, или ей помогли другие силы.

Я вернулся и стал подниматься по парадной лестнице. Повсюду виднелись признаки ремонта, причем явно заменялись целые стены и куски пола. Множество комнат было откры-

то взгляду. Я заторопился — убедиться, что в их число не попали мои.

К счастью, они уцелели. Я уже собирался войти, когда из-за угла вышел высокий рыжеволосый малый и направился прямо ко мне. Я пожал плечами. Какой-то заезжий чиновник, не иначе...

— Корвин! — крикнул он. — Как вы здесь оказались?

Он подошел ближе и пристальней взгляделся в меня. Я поступил так же.

— Полагаю, что не имею чести быть знакомым, — сказал я.

— Бросьте, Корвин. Вы застали меня врасплох. Я думал, вы там, со своим Путем и «шевроле» пятьдесят седьмого года.

Я покачал головой:

— Не уверен, что понимаю, о чем вы говорите.

Рыжеволосый сузил глаза:

— Вы, часом, не призрак Пути?

— Мерлин что-то рассказывал, когда освободил меня из Владений. Но я не уверен, что кого-либо из них встречал. — Я закатал левый рукав. — Рубаните меня. Пойдет кровь.

Он с серьезным видом разглядывал мою руку. На мгновение мне по-

казалось, что он поймает меня на слове.

— Ладно, — сказал рыжеволосый. — Чуть-чуть. В целях безопасности.

— Я по-прежнему не знаю, с кем говорю, — сказал я.

Он поклонился.

— Простите. Я — Люк из Кашфы, иногда меня называют королем Ринальдо I. Если вы тот, за кого себя выдаете, то я — ваш племянник. Ваш брат Брэнд был моим отцом.

Вглядевшись в черты молодого человека, я заметил сходство и протянул руку.

— Давайте, — сказал я.

— Вы это серьезно?

— Серьезней не бывает.

Он вытащил из-за пояса кинжал и глянул мне в глаза. Я кивнул. Он коснулся лезвием моей руки — ничего не произошло. То есть произошло, но не вполне предвиденное и отнюдь не желаемое.

Острие, казалось, вошло в мою руку на полдюйма. Оно продолжало свое движение и наконец показалось с обратной стороны. Кровь не выступила.

Люк попытался снова. Ничего.

— Черт! Не понимаю. Будь вы призраком Пути, брызнуло бы пламя. А так даже отметины не осталось.

— Можно одолжить ваш кинжал? — спросил я.

— Конечно.

Он передал мне клинок. Я внимательно на него поглядел. Потом прижал к руке и провел черту с три четверти дюйма. Выступила кровь.

— Черт поberi! — сказал Люк. — Что происходит?

— Думаю, дело в чарах, которые я подцепил в Танцующих горах, когда недавно там ночевал, — отвечал я.

— Хм. — Люк задумался. — Сам я не имел такого удовольствия, но рассказы об этом месте слышал. Не знаю, есть ли простой способ снять заклятие... Моя комната там. — Он указал в южную сторону. — Если вы согласитесь зайти, я посмотрю, что тут можно придумать. Я изучал хаосскую магию с отцом и с матерью, Джасрой.

Я пожал плечами.

— Моя комната ближе, — сказал я, — кроме того, мне несут курицу и бутылку вина. Давайте поставим ди-

агноз там, а потом вместе перекусим.

Люк улыбнулся.

— Лучшее предложение за сегодняшний день, — сказал он. — Только позвольте мне зайти к себе за орудиями труда.

— Ладно. Я пройду с вами, чтобы знать дорогу — вдруг понадобится.

Он кивнул и повернулся. Мы направились в холл.

За углом мы пошли с запада на восток, мимо покоев Флоры, в направлении самых роскошных гостевых комнат. Люк остановился перед дверью и полез в карман, надо положить, за ключом. Потом замер.

— Корвин! — позвал он.

— Да?

— Эти два канделябра в форме кобр, — сказал он, указывая вперед по коридору. — Бронзовые, наверное.

— Вероятно. Что с ними?

— Я всегда считал, что они тут только для украшения.

— Верно.

— В последний раз, когда я на них смотрел, между ними висела маленькая картина или шпалера.

— Мне тоже так помнится, — сказал я.

— Ну а сейчас между ними вроде бы коридор.

— Не может быть. Коридор есть чуть дальше... — начал я.

И тут же осекся, потому что понял. Я шагнул в ту сторону.

— Что происходит? — спросил Люк.

— Он зовет, — отвечал я. — Мне надо идти. Узнать, чего он от меня хочет.

— Кто?

— Зеркальный Коридор. Он появляется и пропадает. Он приносит иногда полезные, иногда двусмысленные вести тому, кого призывает.

— Он призывает нас обоих или только вас? — спросил Люк.

— Не знаю, — отвечал я. — Я чувствую, что он влечет меня, как случилось и раньше. Можете пойти со мной. Вдруг и для вас припасено что-нибудь хорошенькое.

— А было такое, чтобы два человека говорили с ним одновременно?

— Нет, но все когда-то происходит в первый раз, — сказал я.

Люк медленно кивнул.

— А, черт! — воскликнул он. — Играю.

Он прошел со мной до змей, и мы заглянули внутрь. По стенам справа и слева горели свечи. Сами стены искрились бесчисленными зеркалами. Я шагнул вперед, Люк — следом.

Зеркала были в рамках всех мыслимых форм. Я пошел очень медленно, заглядывая в каждое, и велел Люку делать то же самое.

Сперва зеркала отражали лишь нас и противоположную стену. Внезапно Люк остановился и застыл, повернув голову влево.

— Мама! — вырвалось у него.

Из медной, в зеленой патине раме, изображавшей уроборосскую змею, смотрела красивая рыжеволосая женщина.

Она улыбнулась:

— Я так рада, что ты поступил правильно, занял трон...

— Ты серьезно? — спросил Люк.

— Конечно, — отвечала женщина.

— Я думал, ты рехнулась. Мне казалось, ты хочешь сама его занять.

— Хотела когда-то, но проклятые жители Кашфы меня не оценили.

Сейчас я в Страже и собираюсь ближайшие несколько лет посвятить изысканиям, к тому же все здесь дышит трогательными воспоминаниями. Покуда кашфанский трон остается в семье, знай, что я довольна.

— Ну, э-э... я рад это слышать, мама. Очень рад. Буду продолжать в том же духе.

— Давай, — сказала она и исчезла.

Люк обернулся ко мне, губы его тронула ироническая усмешка.

— Редкий случай в моей жизни, когда она меня похвалила. Не за то, за что я похвалил бы себя сам, но все равно... Насколько это реально? Что именно мы видим? Было это сознательным разговором с ее стороны? Или...

— Они — настоящие, — ответил я. — Не знаю, как, почему или какая часть собеседника реально присутствует. Они могут быть стилизованными, сюрреалистическими, могут даже утянуть к себе. Но в каком-то смысле они реальны. Вот все, что мне известно. Фу ты!..

Из огромного зеркала в золотой раме впереди и справа выглядывал суровый лик моего отца Оберона.

— Корвин, — сказал он. — Ты был моим избранныком, но всегда умел поступить наперекор.

— Это выволочка? — поинтересовался я.

— Верно. А после стольких лет с тобой не пристало говорить, как с ребенком. Ты выбирал свои дороги. Иногда это наполняло меня гордостью. Ты был мужествен.

— Э-э... спасибо... сэр.

— Я повелеваю тебе немедленно сделать одну вещь.

— Какую?

— Вытащи кинжал и ударь Люка. Я разинул рот.

— Нет, — сказал я.

— Корвин, — промолвил Люк. — Это будет вроде того доказательства, что вы — не призрак Пути.

— Если вы даже и призрак, плевать! Мне-то что.

— Речь не о том, — вмешался Оберон. — Это явление другого порядка.

— Какого же? — спросил я.

— Проще показать, чем объяснить, — сказал Оберон.

Люк пожал плечами.

— Кольните меня в руку, — попросил молодой человек. — Делов-то.

— Ладно. Посмотрим, чем показ лучше объяснения.

Я вытащил из-за голенища кинжал. Люк закатал рукав и протянул руку. Я легонько ударил.

Лезвие прошло сквозь руку, словно сквозь клуб дыма.

— Черт! — сказал Люк. — Это заразно!

— Нет, — возразил Оберон. — Это явление совершенно особого рода.

— То есть?

— Не будете ли вы так любезны обнажить меч?

Люк кивнул и вытащил знакомого вида золотой клинок. Лезвие издавало пронзительный плачущий звук, от которого затрепетало пламя ближайших свеч. Тут я понял, что это — меч моего брата Брэнда, Вервиндль.

— Давненько я его не видел, — промолвил я под продолжающиеся рыдания клинка.

— Люк, сделайте милость, резаните Корвина вашим мечом.

Люк поднял глаза, встретился со мной взглядом. Я кивнул. Он царапнул острием мою руку. Пошла кровь.

— Теперь ты, Корвин, — сказал Оберон.

Я вытащил Грейсвандир — он тоже запел, торжествуя, воинственно, как в величайших битвах прошлого. Обе ноты слились в жуткий дуэт.

— Резани Люка.

Люк кивнул, я провел Грейсвандиром по тыльной стороне его ладони. Царапина сразу покраснела. Пение клинков вздымалось и падало. Я убрал Грейсвандир в ножны, чтобы утихомирить. Люк так же поступил с Вервиндлем.

— В этом кроется какой-то урок, — сказал Люк. — Только провалиться мне, если я понимаю какой.

— Дело в том, что эти мечи — братья, наделенные общими волшебными свойствами. Собственно, их объединяет мощная тайна, — сказал Оберон. — Объясни ему, Корвин.

— Это опасная тайна, сэр.

— Пришло время ее раскрыть. Говори.

— Ладно, — сказал я. — В начале творения боги создали несколько колец, с помощью которых их посланцы умиротворяли Тень.

— Знаю, — отвечал Люк. — Мерлин носит спикард.

— Да, — сказал я. — Каждый имеет способность черпать из многих источников во многих Тенях. Все они различны.

— Так говорил Мерлин.

— Наши были превращены в мечи, мечами они и остались.

— Вот как? — сказал Люк. — И что дальше?

— Какой вывод вы можете сделать из того, что они способны причинить вам вред, а другое оружие — нет?

— Похоже, наша заговоренность как-то связана с ними, — предположил я.

— Верно, — подтвердил Оберон. — В предстоящей борьбе — какую бы вы сторону ни заняли — вам понадобится необычная защита от своеобразной мощи некоего Джарта.

— Джарта? — переспросил я.

— Потом, — сказал Люк, — я все расскажу.

Я кивнул.

— Только как пользоваться этой защитой? Как мы сможем вернуть себе проницаемость? — спросил я.

— Не скажу, — последовал ответ, — но кое-кто впереди вас просветит. И что бы ни случилось, да будет с

вами мое благословение — хотя оно, вероятно, уже немного стоит.

Мы поклонились и поблагодарили. Когда мы снова подняли глаза, Оберон исчез.

— Здорово, — сказал я. — Вернулся меньше часа назад и уже по уши в амберской недосказанности.

Люк кивнул:

— В Хаосе и Кашфе, похоже, не лучше. Возможно, главное назначение государства — плодить неразрешимые проблемы.

Я хохотнул, и мы пошли дальше, разглядывая себя в озерцах света. Через несколько шагов в красной овальной раме слева от меня появилось знакомое лицо.

— Корвин, какая радость, — произнес голос.

— Дара!

— Похоже, я подсознательно желаю тебе зла сильнее, чем кто другой, — сказала она, — и поэтому именно мне выпало удовольствие сообщить самую неприятную новость.

— Да?

— Я вижу, как один из вас лежит пронзенный клинком другого. Какая радость!

— Я не собираюсь его убивать, — отвечал я.

— Взаимно, — поддержал Люк.

— Ах, но в этом-то вся и прелесть, — сказала она. — Один из вас должен заколоть другого, чтобы к уцелевшему вернулась утраченная материальность.

— Спасибо, но я отыщу другой способ, — возразил Люк. — Моя мать, Джасра, — могучая волшебница.

Дарин смех прокатился по коридору, словно звон разбиваемого зеркала.

— Джасра! Моя бывшая фрейлина! Все, что она знает об Искусстве, подслушано у меня. Она пусть и способная, но осталась недоучкой.

— Отец завершил ее обучение, — заявил Люк.

Дара посмотрела на Люка. Улыбка сошла с ее лица.

— Ладно. Скажу тебе честно, сын Брэнда. Я не знаю другого способа разрешить твои затруднения, кроме того, что уже назвала. А поскольку мне ты ничего плохого не сделал, то желаю тебе победы.

— Спасибо, — ответил он, — но я не собираюсь сражаться с дядей. Кто-нибудь да снимет это заклятие.

— В историю втянуты сами орудия, — сказала Дара. — Они принудят вас к бою, и они сильнее смертного чародейства.

— Спасибо за совет, — кивнул Люк. — Может, что-нибудь из этих сведений нам пригодится.

Он подмигнул Даре; она покраснела, чего я никак не ожидал, и пропала.

— Мне не нравится, куда ветер дует, — сказал я.

— Мне тоже. Что, если нам повернуть назад?

Я покачал головой:

— Коридор затягивает, и лучший совет, который я когда-либо получал, — взять от него все, что удастся.

Мы прошли футов десять. Прекраснейшие зеркала и мутные старые стекляшки отражали одно и то же.

Щербатое зеркало в желтой лаковой раме, исписанной китайскими иероглифами, заставило нас остановиться. Громовой голос моего покойного брата Эрика выкрикнул:

— Я вижу ваши судьбы! — Он раскатисто хохотнул. — И вижу поле боя, на котором они свершатся. Это будет занятно, брат. Если, умирая, услышишь смех, то знай — смеюсь я.

— Ты всегда был большой шутник, — ответил я. — Кстати, покойся в мире. Ты ведь герой, знаешь ли.

Эрик всмотрелся в мое лицо.

— Безумный брат, — сказал он, отвернулся и пропал.

— Это был Эрик, который недолгое время занимал здешний престол? — спросил Люк.

Я кивнул и добавил:

— Безумный брат.

Мы двинулись дальше.

Из стальной рамы с заржавевшими розами высунулась тонкая рука.

Я замер и повернулся, внезапно угадав, кого сейчас увижу.

— Дейдре... — начал я.

— Корвин, — мягко отозвалась она.

— Тебе известно, что тут нам наговорили?

Она кивнула.

— Что из этого правда и что — собачья чушь? — спросил я.

— Не знаю и не думаю, что остальные знают — во всяком случае, наверняка.

— Спасибо. Буду этим утешаться. Что дальше?

— Если вы возьметесь за руки, вас легче будет перенести.

— Куда?

— Вы не можете уйти из коридора своими ногами. Вы попадете прямоиком на поле боя.

— И ты хочешь нас туда перенести, солнышко?

— У меня нет выбора.

Я кивнул и взял Люка за руку.

— Что вы об этом думаете? — спросил я его.

— Думаю, надо соглашаться, — сказал он. — А когда узнаем, кто за этим стоит, разорвать негодяя на части раскаленными клещами.

— Мне нравится ход ваших мыслей, — промолвил я. — Дейдре, показывай путь.

— Мне это не по душе, Корвин.

— Если, как ты говоришь, выбора нет, то какая разница? Веди нас, госпожа. Веди.

Она взяла меня за руку. Мир вокруг завертелся колесом.

Кто-то задолжал мне курицу и бутылку вина. Я еще за ними вернусь.

Очнулся я, кажется, на поляне под освещенным луной небом. Я не шевелился и лишь чуть-чуть приоткрыл глаза. Лучше не показывать, что я бодрствую.

Очень медленно я повел зрачками. Дейрдре не видно. Уголком правого глаза я различил костер и несколько человек возле него.

Я скосил глаза налево и заметил Люка. Вроде больше никого рядом не было.

— Не спите? — прошептал я.

— Ага, — отвечал он.

— Никого поблизости нет, — сказал я, вставая, — кроме вот тех у костра справа. Возможно, нам удастся отсюда выбраться — через карты, через Тень. А может, мы и застряли.

Люк послунывил палец и поднял его, словно проверяя ветер.

— Влипли. Похоже, придется драться.

— На смерть? — спросил я.

— Не знаю. Но, судя по всему, нам не отвертеться, — отвечал Люк.

Он встал.

— Меня смущает не драка, а знакомство, — сказал я. — Зачем только я вас узнал.

— Вот и я о том же. Кинем монетку?

— Орел — идем отсюда. Решка — остаемся и смотрим, что из этого выйдет.

— Годится. — Он полез в карман, вытащил двадцатипятипенсовик.

— Сделайте милость.

Люк подбросил монетку. Мы оба опустились на колени.

— Решка. Первый раз не считается?

— Считается, — сказал я. — Пошли.

Люк спрятал монетку в карман, мы повернулись и двинулись к костру.

— Их всего десяток. Справимся, — сказал Люк мягко.

— С виду они не очень враждебные, — заметил я.

— Верно.

Мы подошли, я кивнул и заговорил на тари:

— Здравствуйте. Я — Корвин из Амбера, а это — Ринальдо I, король Кашфы, иначе Люк. Вы не нас, слушаем, дожидаетесь?

Старик, сидевший у костра и палкой ворошивший поленья, встал и поклонился:

— Меня зовут Реис. Мы — свидетели.

— Чьи? — спросил Люк.

— Мы не знаем имен. Их было двое в капюшонах. Один показался мне женщиной... Перед тем как вы начнете, мы можем предложить вам еду и питье...

— Ага, — сказал я. — Из-за этой истории я пропустил обед. Покормите меня.

— И меня, — добавил Люк.

Старик и еще двое принесли мяса, яблок, хлеба и кубки с красным вином.

Пока мы ели, я спросил Реиса:

— Вы можете мне растолковать, как все это произойдет?

— Конечно. Мне объяснили. Вы подкрепитесь, перейдете на другую сторону огня, и вам все станет ясно.

Я рассмеялся, потом пожал плечами:

— Ладно.

Покончив с едой, я взглянул на Люка. Тот улыбнулся.

— Если за обед надо расплачиваться представлением, — сказал Люк, — то покажем им десятиминутный спектакль и сочтем, что мы квиты.

Я кивнул:

— Идет.

Мы поставили миски, встали и обошли костер.

— Готовы? — спросил я.

— Разумеется. Почему бы нет?

Мы обнажили мечи, разошлись на шаг и отсалютовали друг другу. Клинки запели, мы оба рассмеялись. Внезапно я почувствовал, что атакую, хотя собирался дожидаться его атаки и вложить первую энергию в ответный выпад. Движение было произвольным, хотя очень точным и быстрым.

— Люк, — сказал я, когда он парировал, — все происходит помимо меня. Будьте осторожнее. Что-то творится странное.

— Знаю, — сказал он, переходя в блестящее наступление. — Я не собирался.

Я отбил и с удвоенной силой стал наступать на Люка. Тот попятился.

— Неплохо, — пробормотал он.

Я почувствовал, что мою руку отпустило. Я фехтовал по своей воле, ничто мной не управляло, но страх, что это вернется, остался.

Внезапно я понял, что мы деремся в полную силу, и мне это не понравилось. Если я буду сражаться без злости, на меня снова найдет. А если буду сражаться отчаянно, кто-то из нас может некстати сделать опасный выпад.

Мне стало не по себе.

— Люк, если с вами творится то же, что и со мной, то мне этот спектакль не по вкусу.

— И мне, — отозвался он.

Я взглянул на костер. Возле огня стояли двое в плащах. Они были небольшого роста, у одного под капюшоном что-то белело.

— Зрителей прибавилось, — произнес я.

Люк обернулся; я с трудом удержал предательский выпад. Бой возобновился, Люк покачал головой.

— Не узнаю никого из них, — сказал он. — Похоже, это серьезнее, чем я предполагал.

— Да.

— Мы оба способны оправиться и после серьезной переделки.

— Верно.

Клинки звенели. Время от времени раздавались ободряющие возгласы.

— Что, если нам друг друга ранить, — предложил Люк, — потом повалиться на землю и ждать их приговора? Если хоть один подойдет близко, можно будет для смеха его прикончить.

— Годится, — кивнул я. — Если вы согласитесь подставить левое плечо, то я согласен на укол в среднюю линию. Впрочем, пусть наслаются кровью, прежде чем мы выйдем из игры. Раны в голову и в руку. Главное, неглубокие.

— Идет. И разом.

Мы продолжали бой. Я все ускорялся и ускорялся. Почему бы нет? Это своего рода игра.

Внезапно мое тело совершило движение, которое я не планировал. Глаза у Люка расширились. Грейс-вандир прошел сквозь его плечо. Кровь хлынула фонтаном. Через мгновение Вервиндль вонзился мне в живот.

— Простите, — сказал Люк. — Послушайте, Корвин, если вы останетесь жить, а я — нет, то вам стоит узнать, что в замке вообще творится кутерьма с зеркалами. В ночь перед вашим появлением мы с Флорой отражали нападение выползшей из зеркала твари. Тут еще замешан странный чародей — он запал на Флору. Никто не знает, как его зовут. Полагаю, он как-то связан с Хаосом. Может ли быть такое, что Амбер начал отражать Тень, а не наоборот?

— Привет, — произнес знакомый голос. — Дело сделано.

— Воистину, — подхватил другой.

Говорили двое в капюшонах. Один был Фионой, другой — Мэндором.

— Что бы ни было дальше, здравствуйте, милые принцы, — сказала Фиона.

Я силился встать. Люк тоже. Я пытался даже поднять меч. Тщетно. Мир снова померк, я истекал кровью.

— Я выживу... и доберусь до вас, — выдал я.

— Корвин, — чуть слышно донесся до меня ее голос. — Напрасно ты нас винишь. Это было...

— ...исключительно ради моего блага, готов поспорить, — пробормотал я, и тут все окончательно потемнело. Я застонал, поняв, что не успел использовать предсмертное проклятие. Когда-нибудь...

Я очнулся в амбулатории Амбера. Люк лежал на соседней койке, под капельницей, как и я.

— Вы будете жить, — сказала Флора, отпуская мою руку. Она щупала мне пульс. — Расскажите, что с вами произошло.

— Нас нашли в коридоре? — спросил Люк. — А Зеркального Коридора и след простыл?

— Все так.

— Корвин, — сказал Люк, — когда вы были ребенком, Зеркальный Коридор появлялся часто?

— Нет, — отвечал я.

— Его почти не видели, когда росла я, — подхватила Флора. — Он сделался таким активным только в последние годы. Как будто сам дом проснулся.

— Дом? — переспросил Люк.

— Складывается впечатление, что в игру вступил новый участник, — промолвила она.

— Кто? — сказал я. Речь доставляла мне боль.

— Как — кто? Конечно, сам замок, — отвечала Флора.

Содержание

Наглядный путеводитель по замку Амбер, <i>перевод с английского</i> <i>Е. Доброхотовой-Майковой</i>	5
Рассказы	
Синий конь, Танцующие горы, <i>перевод с английского Т. Сальниковой</i>	287
Кстати о шнурке, <i>перевод с английского Т. Сальниковой</i>	299
Зеркальный Коридор, <i>перевод с английского Т. Сальниковой</i>	314

МИРЫ РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ

Собрание фантастических произведений

Том двадцать пятый

Ответственный за выпуск *Е. Чутов*
Редактор *В. Баканов*
Технический редактор *К. Козаченко*
Корректоры *Н. Дундина, А. Хиршфелде*
Оператор компьютерной верстки *Н. Амосова*
Иллюстрации: *Todd Камерон Гамильтон,*
Джеймс Клауз
Иллюстрация на обложку: *И. Леонтьев*
Оформление форзаца: *А. Кириллов*
Оформление шмуцтитилов: *В. Ковалев*

ЛР № 062455 от 23.03.93.
Подписано в печать 29.04.97. Формат 84×108¹/₃₂.
Гарнитура Балтика. Печать высокая.
Усл. печ. л. 18,48. Тираж 12000 экз.
Заказ № 616.

Издательство «Полярис»
Латвийская Республика, LV-1039, Рига, а/я 22

Отпечатано с готовых диапозитивов
на Тверском ордена Трудового Красного Знамени
полиграфкомбинате детской литературы им. 50-летия СССР
Государственного Комитета Российской Федерации по печати.
170040, Тверь, проспект 50-летия Октября, 46.









**НАГЛЯДНЫЙ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО ЗАМКУ АМБЕР**

РАССКАЗЫ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПОЛЯРИС»
1997