

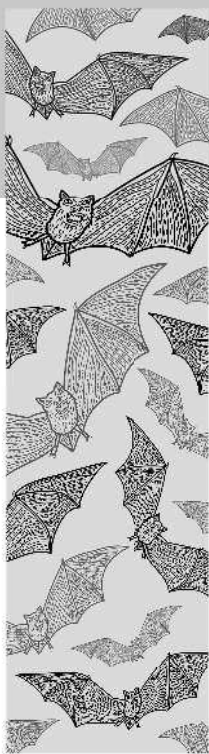
# The Best of Sci-Fi Classics



Roger Zelazny

A Night in Lonesome October

Ночь  
в одиноком  
октябре



# Роджер Желязны



Москва  
2017

УДК 821.111-312.9(73)

ББК 84(7Сое)-44

Ж52

Roger Zelazny

A NIGHT IN LONESOME OCTOBER

Copyright © 1993 by Roger Zelazny

Публикуется с разрешения наследников автора  
и их литературных агентов, Zeno Agency Limited  
(Великобритания) при участии Агентства Александра  
Корженевского (Россия)

**Желязны, Роджер.**

Ж52 Ночь в одиноком октябре / Роджер Желязны ;  
[пер. с англ. А. Жикаренцева]. — Москва : Изда-  
тельство «Э», 2017. — 352 с. — (The Best of Sci-Fi  
Classics).

ISBN 978-5-04-089040-8

Добро пожаловать в Лондон конца XIX века! Под по-  
кровом тумана этого промозглого октября сойдутся в  
Великой Игре известнейшие персоны своего времени,  
а также их питомцы-помощники. Наградой победите-  
лю станет возможность изменить весь существующий  
мир...

Великолепный роман-трибьют классикам фанта-  
стики и мистики от Грандмастера фэнтези Роджера  
Желязны!

УДК 821.111-312.9(73)

ББК 84(7Сое)-44

© А. Жикаренцев, перевод на  
русский язык, 2017

© А. Рух, вступительная статья,  
2017

© Издание на русском языке,  
оформление.

ООО «Издательство «Э», 2017

ISBN 978-5-04-089040-8

**ВСТУПИТЕЛЬНАЯ СТАТЬЯ**  
**К РОМАНУ РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ**  
**«НОЧЬ В ОДИНОКОМ ОКТЯБРЕ»**

Небеса были грустны и серы,  
Прелых листьев шуршал хоровод,  
Вялых листьев шуршал хоровод, —  
Был октябрь одинокий без меры,  
Был незабываемый год.<sup>1</sup>

Вот этот «октябрь одинокий без меры» из классического стихотворения Эдгара Алана По «Улялюм» («Ulalume») и стал названием последнего прижизненного романа Роджера Джозефа Желязны, переведённого на русский язык под названием «Ночь в одиноком октябре». Романа, который весь — одно сплошное признание в любви к тем, без кого, очевидно, Желязны вряд ли бы состоялся как литератор — по крайней мере, как тот литератор, которого уже много лет знают и любят поклонники «умной фантастики» во всём мире. Романа, в котором ещё раз оживают... Впрочем, обо всем по порядку.

В основе большинства сюжетов Желязны находится миф. Точнее, даже не миф, а скорее мифы, ведь в рамках всего одной мифологической концепции Желязны чувствовал себя слишком скованно. Однако мифологическое начало всегда было для него лишь отправной точкой. Перефразируя Дюма, можно сказать,

---

<sup>1</sup> Пер. Н. Чуковского.

что это — лишь гвоздь, на который автор вешает картину своего повествования<sup>1</sup>.

Так, роман «Этот бессмертный» весь пронизан аллюзиями на античную мифологию. Персонажи «Князя света» — Яма, Кали, Таракка и прочие — отсылают нас к индуистскому пантеону, а романа «Создания света, Создания тьмы» — к египетскому, но с элементами античной и германо-скандинавской мифологии. В «Хрониках Амбера» отсылки к кельтским и скандинавским мифам столько, что перечислять их в рамках ограниченного по объёму текста, да ещё и посвящённого другому произведению, было бы просто расточительством.

Стоит особо подчеркнуть, что терминологически существует принципиальное различие между мифом как структурированным повествованием, имеющим свой «канон» и в своё время воспринимавшимся как описание истинной картины мира, между основанной на реальных, хотя и крайне искажённых, событиях легендой, — и сказкой, ни на какую реалистичность не претендующей. Так вот: особенность творческого метода Железны заключается в отношении к мифу как к легенде. Автор сначала редуцирует миф до некоего зерна, которое постулируется как «действительная основа» — а затем наращивает на это зерно соб-

---

<sup>1</sup> Дюма, объясняя допускаемые им вольности при описании исторических событий, говорил: «История — это гвоздь, на который я вешаю свою картину».

ственный сюжет, объясняющий, как всё было *на самом деле*, без последующего перевирания многочисленными и малообразованными мифографами.

В этом плане Желязны, конечно, находится вне основного потока фэнтези. Ему недостаточно постулировать присутствие чудесного в мире, его цель — структурировать и объяснить его в строго заданных рамках.

Метод этот, разумеется, изобрёл не Желязны. Достаточно сказать, что «Сильмариллион» Толкина изначально был задуман именно как литературная систематизация англо-скандинавской мифологии: по первоначальному замыслу, события происходят в нашем мире, в глубокой древности, и много веков спустя становятся известны средневековому мореходу Эриолу, попавшему на остров Тол-Эрессеа, последний осколок древнего мира эльфов. Кроме того, нельзя не отметить платоновскую историю об Атлантиде инспирировавшую многие романы Роберта Говарда, и так далее. Сегодня тот же творческий метод успешно используют Нил Гейман в англоязычной литературе, и Генри Лайон Олди — в отечественной.

Однако не меньше старинных, дописьменных мифов Роджера Желязны привлекают мифы, созданные его непосредственными предшественниками. Им-то, тем, кого Желязны мог с полным основанием называть своими учителями, и посвящается роман, ставший для него прощальным

поклоном. Мэри Шелли, Эдгар Аллан По, Артур Конан Дойл, Говард Филипс Лавкрафт, Рэй Брэдбери, Роберт Блох, Альберт Пэйсон Терхьюн<sup>1</sup> — каждый из них обладал редкостным даром увеличивать многообразие нашего мира, открывая его новые, доселе неизвестные грани.

«Ночь в одиноком октябре» — своего рода оммаж, жест уважения к тем, кого Желязны считал своими учителями, изощрённая литературная игра, постмодернистский эксперимент. Произведение, в котором каждый отдельный элемент по сути своей является либо прямой цитатой, либо отсылкой к цитате, однако вместе все эти элементы образуют абсолютно оригинальную конструкцию, представляющую хорошо знакомых персонажей в совершенно ином свете. Собственно, Желязны применяет тот же метод, что и в своих «мифологических» романах. Конечно, читая «Хроники Амбера», нелишне знать, кем были «каноничные» Оберон или Мерлин, а «создания света, создания тьмы» откроют дополнительные смысловые пласты тем, для кого имена Осириса, Тота или

---

<sup>1</sup> К сожалению, имя замечательного американского писателя Альберта Пэйсона Терхьюна (1872–1942) мало что скажет отечественному любителю фантастики. У нас он скорее известен лишь в кругу собаководов — как человек, создавший современный стандарт длинношерстных колли. Зато в англоязычном мире его книги о самых верных друзьях человека до сих пор пользуются значительной популярностью, так что появление его фамилии в этом весьма почтенном списке совсем не удивительно.



Анубиса — не пустой звук. Однако и для человека, абсолютно не сведущего в этих материях, романы не утратят ни очарования, ни увлекательности.

Героями «Ночи в одиноком октябре» стали не забытые боги, а... литературные и кинематографические персонажи. Этакая Лига выдающихся джентльменов, члены которой скрываются под псевдонимами разной степени прозрачности. И если опознать Великого Сыщика, Графа или Дорогого Доктора не составит труда даже для самого неискущённого читателя, то, к примеру, личности викария Робертса или друида Оуэна для меня до сих пор остаются загадкой — возможно, проницательному читателю здесь повезёт больше. К тому же ситуация усложняется тем, что и поведение, и мотивация персонажей во многом значительно отличаются от привычных: в действие вступает то «*на самом деле*», о котором я уже говорил выше. Впрочем, повторюсь, понимание того, кто именно послужил прообразом того или иного из действующих лиц романа, вовсе не является обязательным условием для чтения: внутри «Ночи» имеется немало своих, непосредственно связанных с сюжетом загадок.

Итак, несколько раз в столетие, когда канун Дня всех святых, или, если угодно, ночь Хэллоуина, — в общем, 31 октября, — совпадает с полнолунием, в заранее определённом месте собираются посвящённые, готовые ещё

раз начать свою Большую Игру, ставка в которой — судьба всего мира. В последней четверти XIX века это несчастное событие пришлось на 1887 год, так что время действия романа датируется максимально точно. Действительно, это то самое, многожды воспетое в литературе время, когда Джон Уотсон только-только поселился на Бейкер-стрит, доктор Абрахам ван Хельсинг начал свои попытки спасти пораженную непонятным недугом Люси Вестерна, а улицы лондонского Уайтчепела сковал страх из-за таинственных убийств, жертвы которых оказываются буквально *вытопшены*. Впрочем, Желязны не особо строг в хронологии: например, Григорию Распутину, выведенному в романе под фамилией Растов, в 1887 году было всего восемнадцать лет — впрочем, кто сказал, что официальная биография тобольского старца совпадает с реальной?

Суть Игры довольно проста, однако поскольку автор решил раскрыть её полные правила лишь ближе к финалу, я тоже не стану забегать вперёд, лишая читателя возможности строить на сей счёт разнообразные догадки.

Особо хочется отметить оригинальность подачи событий, позволяющую выдавать информацию тщательно дозированными порциями, что позволяет сохранить интригу до самого конца: повествование ведётся не с высоты авторского всеведения, не с точки зрения

кого-либо из игроков, а от имени фамильяра одного из них, пса Снаффа<sup>1</sup>.

Фамильяры, — животные-спутники, магическим образом получившие разум и возможность общаться со своими хозяевами и друг с другом, — вообще интересная находка, однако идея сделать их основными персонажами оказалась просто потрясающей. Собака, кошка, уж, летучая мышь, бельчонок и прочие зверушки — именно они в действительности и являются основными действующими лицами книги. Такой подход придаёт «Ночи в одиноком октябре» удивительный объём: в отличие от хозяев, животные проявляют потрясающие способности к дипломатии, к умению создавать самые причудливые союзы, чтобы добиться разрешения актуальной на данный момент задачи. Природные враги, получив способность договариваться между собой, пользуются ей куда охотнее, чем люди, обладающие такой способностью изначально. Пока их хозяева, не гнушаясь ничем, копят силы, запасаясь колдовскими ингредиентами, амулетами и прочими артефактами, способными увеличить их силы в момент решающего сражения, питомцы выполняют черновую работу — вычисляют вновь прибывших игроков, налаживают контакты, обмениваются информацией, разгадывают загадки. Словом, занимаются тем, о чём действи-

---

<sup>1</sup> От английского *snuff* — нюх.

тельно интересно читать. Ведь, положи руку на сердце, нам — простым смертным, не причастным роковых тайн Мироздания, фамилляры в определённом смысле куда ближе своих могущественных хозяев.

И в решающий миг, когда вчерашние союзники оказываются по разные стороны колдовского костра, совместно пережитое оказывается важнее всех идеологических разногласий. Вот тогда-то и начинается самое интересное. Там, где великие продолжают свою нечеловеческую битву, малым удаётся вести себя действительно по-людски, вне зависимости от количества лап.

У волшебной истории должен быть хороший конец — даже если многие её герои являются выходцами из довольно-таки мрачных произведений. И когда в финале «Ночи в одиноком октябре» Джек и Джил<sup>1</sup> спускаются с холма с минимальными потерями, как и положено в сказке, это воспринимается как истинная справедливость.

А Снафф и Серая Дымка бегут следом.

*Аркадий Рух*

---

<sup>1</sup> Джек и Джил — популярные персонажи английского фольклора. Желязны обыгрывает известное четверостишие из «Сказок Матушки Гусыни»:

Идут на горку Джек и Джил,  
Несут в руках ведёрки.  
Свалился Джек и нос разбил,  
А Джил слетела с горки.

(Пер. С. Маршака)

**НОЧЬ В ОДИНОКОМ  
ОКТЯБРЕ**



*Посвящается:*  
*Мэри Шелли, Эдгару Аллану По,*  
*Брэму Стокеру, сэру Артуру Конан Дойлу,*  
*Говарду Филипсу Лавкрафту, Рэю Брэдбери,*  
*Роберту Блоху, Альберту Пэйсону Терхьюну и*  
*создателям добрых старых фильмов —*  
*с искренней благодарностью*