КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

МАГИ

ВОСХОЖДЕНИЕ



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сатирос Фил Брукато, Брайан Кэмпбелл,
Джон Снид и Рейчел Сабрина Уделл

Титры

Художественный директор: Ричард Томас
Авторы юбилейного издания: Сатирос Фил Брукато и Билл Бриджес
Авторы: Сатирос Фил Брукато (текст первоисточника), Брайан Кэмпбелл (Технократический Союз), Джон Снид (данные Приложения I) и Р. С. Уделл (Альянс Отщепенцев)
Дополнительные материалы: Билл Бриджес (Общество Эфира), Джеки Кассада и Ники Ри (введения для четвёртой, шестой и девятой глав), Джесси Хайниг (Адепты Виртуальности), Дина Маккини (Сёстры Ипполиты) и Аллен Варни (Акашаяна, Небесный Хор, Орден Гермеса)
Редактор: Линдси Вудкок
Арт-директор: Ричард Томас и Майк Чейни
Дизайн книги: Майкл Чейни
Логотип юбилейного издания «Магов»: Крэйг Грант
Могущественный Союз Дизайнеров юбилейного издания «Магов»: Шон Майкл Арго, Райан Тодд Бэйкер, Шерри Линн Бэйкер, Хоуп Басоко, Рейвен Бонд, Билл Бриджес, Эллисон Браун, Сандра Дэмиана Баскёрк, Рэйвен Николь Сильва-Бартон Дэйнджер, Тристан Эриксон, Антониос Рэйв-Н Галатис, Валентин Грейвс, Инки Гррл, Джесси Хайниг, Джеймс Хай, Марк Джексон, Дженнифер Келлам, Тайна Лил, Трэвис Ледж, Эмили Леманski, Райан Лойд, Бен Лайонс, Рафаэль Мастромауро, Лиза Sid МакКлэйферти, Эва Моррисси, Харис Одинссон, Майкл Шин, Реа Шемайязи, Малкольм Шеппард, Брайан Сайм, Дэн Khan Трайхел, Рейчел Уделл, Эми Виирс, Койот Эшли Уорд, Иэн А. А. Уотсон, Трэвис Л. Вильямс и Линдси Вудкок
Разработка бланка персонажа: Крис Лиланд и Майк Чейни
Внутреннее оформление: Аарон Асеведо, Эндрю Бейтс, Дэн Бретон, Эхо Черник, Джон Кобб, Гай Дэвис, Деррил Элиотт, Стил Эллис, Лэнгдон Фосс, Майкл Гайдос, Энтони Хайтауэр, Джефф Хольт, Марк Джексон, Лейф Джонс, Майкл Уильям Калута, Мэттью Кортелинг, Эндрю Куделка, Джефф Лаубенштайн, Брайан Лебланк, Дэвид Лери, Винс Лок, Ларри Макдугал, Роберт Маклин, Мэтт Милбергер, Мэтт Митчелл, Стив Прескотт, Алекс Шейкман, Кристофер Шай, Дэн Смит, Ларри Снелли, Ричард Томас, Джошуа Габриэль Тимбрук, Джон Ван Флит
Соавторы: Джастин Акилли, Брайан Армор, Леонард Бальсера, Эмри Барнс, Рейчел Бартс, Брюс Бо, Элдит Белтейн, Крейг Блэкуэлдер, Дэвид Болак, Дейдрэй Брукс, Билл Бриджес, Стивен Браун, Сатирос Фил Брукато, Зак Буш, Брайан Кэмпбелл, Джеки Кассада, Марк Сензайк, Джон Чемберс, Скотт Коэн, Лиллиан Коэн-Мур, Сэм Чапп, Джефф Сиснерос, Кен Клиффе, Дженнифер Клодуис, Джим Комер, Ричард Лански, Линн Дейвис, Стивен Майкл ДеПиза, Ян Дантеман, Крис Эрли, Джейми Элфорд, Джеймс Эстес, Шанти Фейдер, Бет Фиши, Роджер Годрё, Леонард Джентайл, Гэри Гласс, Оул Гоингбэк, Эндрю Гринберг, Даниель Гринберг, Кристин Грегори, Эрик Гриффин, Хизер Гроув, Марти Хаклман, Роберт Хетч, Гарри Хэккель, Хизер Хэккель, Джесси Хайниг, Дэвид А. Хилл-мл., Крис Хайнд, Кеннет Хайт, Конрад Хаббард, Сэм Инабинет, Марк Джексон, Тина Йенс, Стив Кенсон, Элен Кайли, Нэнси Килпатрик, Шиан Кингстоун, Адам Коебел, Мур Лэфферти, Джейсон Ланглуа, Стив Лонг, Райан Маклин, Бил Максвелл, Эйнджел Ли Маккой, Тэд Макдивитт, Мэтт Макфарланд, Даррен Маккиман, Дина Маккинли, Джудит Маклафлин, Джеймс А. Мур, Кевин Эндрю Мёрфи, Клейтон Оливер, Дерек Пирси, Уэйд Расин, Эндрю Раглэнд, Ники Ри, Марк Рейн-•Хаген, Джош Роби, Джон Р. Роби, С. Джон Росс, Рич Руэн, Кейтлин Райан, Малкольм Шеппард, Итан Скемп, Джон Снид, Лусиан Соулбан, Эрик П. Тэйлор II, Скотт Тэйлор, Арон Тарбак, Ричард Томас, Роберт Вайнберг, Джереми Тидуэлл, Рейчелл Сабрина Уделл, Аллен Варни, Уилл ван Метер, Иэн А. А. Уотсон, Дэвид Вайнштейн, Дэвид Вендт, Стивен Уик, Стюарт Уик, Алекс Вильямс, Трэвис Л. Вильямс, Дж. Портер Уайзман, Линдси Вудкок и Тивин Вудраф
Авторы игры «Маги: Восхождение»: Стюарт Уик и Сатирос Фил Брукато, а также Билл Бриджес, Брайан Кэмпбелл, Сэм Чапп, Крис Эрли, Эндрю Гринберг, Роберт Хетч, Джесси Хайниг, Марк Рейн•Хаген, Кейтлин Райан, Стивен Уик и Трэвис Л. Вильямс

Русское издание

Руководитель проекта: Александр Ермаков
Переводчик: Роман Амелин
Главный редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Редакторы: Анастасия «Хима» Гастева, Татьяна Anarett Курочкина,
Научный редактор: Даниил Ульянов
Корректоры: Роман Аверин, Рита Прохоровская
Выпускающий редактор: Александр Ермаков
Дизайнер-локализатор: Мария «Марэн» Шемшуренко
Художник-локализатор: Марина Taj Маттри
Верстальщик: Татьяна «Эмира» Цыганкова
Специалист предпечатной подготовки: Александр Ермаков
Коммерческий и маркетинговый директор: Алексей Черняк
Помощь в работе над русскоязычным изданием: Константин Смыков, Ефремов Golconded Никита, Даниил Ульянов, Кирилл Поливко

Особые благодарности:

Сандре Damiana Silverwitch Баскёрк за жизнь, любовь, искусство и магию.
Койоту All The Things!!! Эшли Уорд за сияние при свете и в сумраке.
Брайану Master of Games Сайму за Перепробуждение духа.
Рэйвен Strong Бонд за консультации по метафизике.
Джеймсу Kin-Speaker Хай за то, что ты придерживаешься Пути.
Антониосу Heart-Brother Рэйв-Н Галатису, Марии Paint & Paper Архимандрити, Нине Wolf-Witch Галатис, Харису Blood-Brother Одинссону, Иоанне Flame-Knight Вагиану и всей остальной греческой банде за Магию в сердце Эллады.
Ричарду Oathkeeper Томасу, Роуз Taskmaster Бэйли и Иэну Kickstarted А. А. Уотсону за проложенный вами Путь.
Хоуп Book Biter Басоко, Эндрю Facep0lluti0n Макменеми, Полу де Сенквис, Ораклу Разума, Максу Д. Хаммерсмиту
...и **всем вам** за то, что верили в нас.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
© 2015 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.
White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.
Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.
White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2015. Перевод © ООО «Студия 101», 2024. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved. Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com. Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.
Издатель ООО «Студия 101», http://www.studio101.ru.

СТАРШЕЙ РОДЕВАЛ
ОБРАЗЦЫ



Содержание

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Пролог: Нет страха в Пробуждённом VIII

Введение. Гордость, Сила, Парадокс 18
Искусство изменений 18
Личный эпос 18
Кто такой Маг? 19
Ужас и надежда в Мире Тьмы 20
Разные издания «Магов» 21
Судьбы грядущего 22
Как пользоваться этой книгой? 22
Словари 23
Общая терминология 23
Терминология Традиций 28
Терминология Технократии 30

КНИГА I. ПРОБУДИСЬ

Глава первая. Путь мага 37
О богах и людях 38
Спящие, пробудитесь 40
Слово на букву «м» с забавным начертанием 42
Восхождение и его Война 42
Аватара 43
Воля к власти 45
Осознание, конфликт и развязка 46
Осознание 46
Конфликт 47
Развязка 49
Истина с заглавной буквы «И» 53

Глава вторая. Магия — Искусство Реальности 55
Твоё Искусство и Наука 56
Основы 56
Эффект Парадокса 56
Гордость 58
Сила 59
Кто мы такие и что мы делаем 59
Скольжение по тонкому льду 61
Консенсус и вера 62
Естественная магия 63
Вульгарная магия 64
Девять Сфер и язык Реальности 65
Жонглирование Сферами 66
Краткий обзор Сфер и их возможностей 67
Делай или не делай 71

Глава третья. Мир теней 73
Прогулка в парке 74
Эффект Расёмона 74
Мир кошмаров 74
Тлетворная утопия 75
Власть и убежище 76
Кровь самой реальности 78
Квинтэссенция и Сосуд 79
Иные миры 81
Барьер 82
Путь за Грань 83

Глава четвёртая. Иные миры 85
По ту сторону Барьера 86
Пенумбра, оболочка Царства 89
Бесконечность обретает форму 90

Царство теней: три Умбры 91
Астральная Умбра, Царство идей 94
Средняя Умбра, отражение жизни 98
Нижняя Умбра, Подземный мир Смерти 99
Зоны 101
Майя, зона Грёз 101
Срединное царство и Великий столп 102
Зеркальная зона 102
Царства Парадокса 103
Полая Земля 103
Цифровая Сеть 104
Откуда же она взялась? 105
Внутренний доступ 106
Чистая, Отформатированная и Повреждённая Сеть 108
Сектора: Призрачные, Ограниченные и Сотовые 108
Горизонт 110
Царства Горизонта 113
ЦТ — Царства Теней 113
Второй Горизонт и Эфирное пространство 114
Царства Осколков — Фрагменты Бытия 115
Дальний космос: глубины Вселенной 115
Возвращение к внутреннему восприятию 116

КНИГА II. ОБРЕТИ ВЕРУ

Глава пятая. Воины Восхождения 121
Знакомые враги 122
Часть I. История Пробуждённых 123
Эпоха Пробуждения 123
Классическая эпоха 124
Века Великих мифов 126
Крестовый поход чародеев 129
Век завоеваний 130
Пушки, оковы и церкви 130
Триумф пара и стали 134
Мечты о невозможном 137
Часть II. Совет Девяти Мистических Традиций 139
Наследие испытаний 139
Великое прошлое 140
Общие цели и идеалы 141
Организация и законы 143
Поединок: дуэль волшебников 146
Бурное будущее? 147
Описания Традиций 150
Адепты Виртуальности (или Меркуриальная Элита) 152
Акашийское Братство (или Акашаяна) 154
Вербена 156
Говорящие с Грёзой (или Кха'вади) 158
Культ Экстаза (или Сахаджия) 160
Небесный Хор 162
Орден Гермеса 164
Сыны (или Общество) Эфира 166
Эвтанаты (или Чакраванти) 168
Часть III. Технократический Союз 170
Просвещённый Потенциал 170
Цели и идеалы: «Предписания Дамиана» 172
Организация и ранги 177
Необычные оперативники 184
Взаимность и невзаимность 186
Инженеры Пустоты 192
Итерация Икс 194
Новый Мировой Порядок (или НМП) 196
Родоначальники 198
Синдикат 200
Часть IV. Отщепенцы 202
Привычная неприметность 202
Безмолвный Альянс 203
Организация 205
Аль-и-Батин 208
Бата'а 210
Дети Знания (или Истинные Солификати) 212
Копа Лоэй 214
Нгома 216
Пустые 218
Рыцари-Тамплиеры 220
Сёстры Ипполиты 222
Сироты 224
Тафтани 226
У-Лун 228
Часть V. Падшие 230
Прелюдия к чуме 230
Хищные тени 230
Дьявольская троица 233
Культы Падших 234
Тактика Нефанди 237
Тёмные Искусства 239
Часть?*!. Безумцы 241
Ненадёжные принципы 241
В царстве безумцев все люди мыслят здраво 242
Сплавы, ложи, стечения и одинокие безумцы 244
Тактика Безумцев 245
Магия и Безумцы 249
Театр Безумия? 250

Глава шестая. Создание персонажа 253
Человеческая сторона могущества 254
Прежде чем начать... 254
Параметры 254
Подготовка 255
Параметры персонажа и общие термины 256
Процесс создания персонажа 258
Часть I. Создание персонажа 262
Шаг первый: амплуа и характер 262
Шаг второй: характеристики 263
Шаг третий: способности 263
Шаг четвёртый: преимущества 264
Шаг пятый: последние штрихи 265
Искра жизни 265
Пример создания персонажа 268
Прелюдия 270
Часть II. Параметры персонажа 274
Сущность Аватары 274
Архетипы личности: натура и маска 276
Характеристики 282
Физические характеристики 282

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Социальные характеристики 282
Ментальные характеристики 283
Основные способности 284
Таланты 284
Навыки 289
Знания 292
Дополнительные способности 299
Дополнительные таланты 299
Дополнительные навыки 306
Дополнительные знания 309
Факты биографии 312
Общие факты биографии 312
Привилегии для своих: факты биографии Технократов 314
Факты биографии 315
Арете / Просвещение 342
Роль Арете в игре 342
Воля 343
Роль воли в игре 343
Квинтэссенция и Парадокс 345
Роль Квинтэссенции в игре 345
Роль Парадокса в игре 346
Здоровье 347
Часть III: Развитие персонажа 348
Пункты опыта 348
Повышение и приобретение параметров 349
Ученичество 351
Аватара и Гений 351
Смена фокуса и принадлежности 351
Натура и маска 352
Заключение 353

Глава седьмая. Повествование 355
Весь мир — площадка для игры 356
Вся суть — в игре 356
Пространство для игры 360
Создание тайны 363
Придумай концепцию 363
Взаимосвязи 363
Как собрать всё воедино 367
Твоя история 368
Структура истории 368
Элементы истории 369
Персонажи 369
Место действия 371
Конфликт 373
Развязка 376
Глубокий уровень 377
Черты, определяющие мага 380
Путь 380
Бегущие с магией 384
Парадокс: молот Реальности 387
Виды хроник 388
Хроника Традиций 388
Хроника Технократии 390
Хроника Отщепенцев 391
Хроника Сирот 392
Смешанная хроника 393

КНИГА III. СОВЕРШИ ВОСХОЖДЕНИЕ

Глава восьмая. Книга правил 397
Удобство правил 398
Золотое правило 398
Ходы, сцены и истории 398
Игральные кости и проверки 399
Пулы проверок и показатели параметров 399
Сложность 400
Действия и их виды 402
Сложные действия 402
Командная работа 405
Неудача 406
Повторная попытка 406
Провалы и правило единицы 407
Успех 408

Глава девятая. Механики и драма 411
Как подать драму 412
Часть I. Инициатива и перемещение 413
Боевые ходы 413
Перемещение 414
Часть II. Драматические задачи 415
Физические задачи 416
Искусство и наука 416
Социальное взаимодействие и интриги 416
Часть III. Здоровье и повреждения 420
Виды повреждений 420
Психические травмы 422
Исцеление повреждений 423
Часть IV. Бой 424
Готов к драке 424
Инициатива 424
Фаза первая: атака 425
Фаза вторая: защита 425
Фаза третья: результат 426
Магия и насилие 428
Боевая тактика и осложнения 430
Дистанционные атаки 433
Ближний бой 435
Боевые искусства 439
Дао 442
Магические дуэли 446
Старомодный поединок 449
Угрозы окружающей среды 451
Суровые погодные условия и окружающая среда 451
Голод и жажда 452
Огонь 452
Взрывы 452
Электричество 454
Падения и столкновения 455
Наркотики, яды и болезни 458
Таблицы боевых механик 463
Порядок боя 463
Часть V. Мир технологий 476
Управление транспортом 476

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Изобретение, модификация и улучшение технологий 481
Часть VI. Цифровая Сеть **483**
Правила Цифровой Сети 484
Магия в Сети 487
Цифровая Сеть и Гроза Аватар 492
Часть VII. Иные миры **492**
Как туда попасть 492
Перемещение между слоями 499
Как проложить путь 500
Магия в Иных мирах 502
Часть VIII. Духовные сущности Умбры **504**
Виды духов 505
Параметры духов 507
Действия духов 508
Чары духов 508
Как исполнять роли духов и описывать их 514
Сопутствующие силы 514

Глава десятая. Книга магии **517**
Продолжение себя 518
Часть I. Сотворение магии **520**
Вот как это работает 520
Таблицы магии **522**
Часть II. Сферы **531**
Привязка Эффекта 531
Время 532
Дух 534
Жизнь 535
Материя 537
Первооснова 538
Разум 539
Связи 540
Силы 542
Энтропия 543
Данные (Связи) 544
Первичная Польза (Первооснова) 545
Пространственная Наука (Дух) 546
Дополнительное правило: дикий талант 548
Часть III. Сотворение магии шаг за шагом **549**
Шаг первый. Эффект 549
Шаг второй. Возможность 550
Шаг третий: проверка 556
Шаг четвёртый: результат 564
Часть IV. Эффект Парадокса **568**
Источники Парадокса 569
Отдача Парадокса 570
Разновидности отдачи 571
Часть V: Безмолвие **575**
Последствия Безмолвия 576
Виды Безмолвия 578
Проявления Безмолвия 580
Мудрость, порождённая безумием 583
Часть VI. Примеры игры **584**
Часть VII. Фокус и Искусства **588**
Практика, инструменты и избавление от них 588
Воззрения — основа фокуса 590
Распространённые магические парадигмы 590
Практика — облик фокуса 594
Инструменты — орудия фокуса 609
Распространённые инструменты 612
Часть VIII. Корректировки, Процедуры и формулы **625**
Просвещённые Корректировки 625
Технократические Процедуры 627
Дополнительное правило: Социальная Коррекция и Перепрограммирование 629
Мистические заклинания и традиционные формулы 631
Часть IX. Зоны реальности **635**
Зоны реальности в игре 635
Изменение зон 639
Измени игру — и изменишь мир 641

Приложение I. Союзники и противники **642**
Роли второго плана **642**
Бестиарий 642
Представители Масс 644
Экстраординарные Оперативники и творения Технократии 647
КИЛлеры 649
Наши Пробуждённые собратья 651
Пробуждённые враги 653
Духи 656

Приложение II. Всякая всячина **667**
Достоинства и недостатки **667**
Достоинства 667
Недостатки 670
Генетические недостатки 673
Коробка игрушек **676**
Правила использования Чудес 676
Примеры Чудес 678
Мистические Чудеса 678
Оборудование Технократов 679
Биотех 682
Фантастическая наука 687

Послесловие **690**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав являются незаконными и влекут уголовную, административную и гражданскую ответственность.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



НЕТ СТРАХА В ПРОБУЖДЁННОМ

Если нечист разум того, кто говорит или действует,
Тогда страдания будут следовать за ним,
Как колесо за следом тяглового быка.
Дхаммапада, Глава I: Пары, стих 1

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Джонни

В фиолетовом небе, там, где воздух сверкает, как драконы конца времён, парит лодка, в которой сидит мальчик. Мужчина с повязкой на глазах кладёт тяжёлую руку на плечо парнишки и говорит:

— Здесь и умирает мир, сынок.

...Но всё было совсем не так...

Сидя на краю лодки, я пристально всматриваюсь в Бездну. Хотелось бы думать, что она смотрит на меня в ответ, но я ощущаю лишь невероятное безразличие. Вот оно, наследие истины: всё, что я узнал до этого момента, было ложью.

— Джонни! — кричит Человек с Повязкой. В его чёрных ботинках отражается закат нашего мира. Я не отвечаю ему. Если здесь всё и вправду заканчивается или, может, начинается, я хочу быть один, когда это случится.

Но Человек с Повязкой так крепко сжимает мою руку, что я чувствую, как что-то внутри меня ломается. Его лицо, такое знакомое, дрожит в фиолетовом свете, искажаясь до воскового блеска, в котором отражаются умирающие сущности падающих звёзд.

Он дёргает, и моя левая рука растягивается, словно в замедленной съёмке, а затем внезапно отрывается, оставляя за собой вереницу плывущих шариков ярко-красной крови. Я ору так, что мои челюсти распахиваются, словно крылья бабочки, задевающие облака. Кораблик вдруг дёргается, немыслимо задрав нос, и закидывает нас в полыхающее пурпурное небо.

— Сюда, — протягивая руку, говорит мне она — девушка с глазами, старыми, как Время.

От самого края горизонта небо темнеет, закрываясь мраком, как око Бога.

— Ты всё ещё мой, Джонни! — кричит Человек с Повязкой и Мой Отец, медленно уплывая во тьму и исчезая.

Экстатик

Чёрт, как же болит голова.

Правда, точнее будет сказать, что у меня болит *всё. Дражайшая Ли Энн, возможно, пора признать, что ты стала наконец слишком старой для всего этого дерьма?*

Это, конечно, смешно. *Тебе ровно столько лет, на сколько ты себя ощущаешь*, говорит нам народная мудрость, и я уже давно поняла, что это правда.

Если верить календарю, то я выгляжу моложе, чем есть, а чувствую себя древнее. Я перестала стареть много лет назад. Смена лет на человеческом календаре — это всего лишь световая иллюзия, одна из первых, которые я научилась выворачивать наизнанку.

Словно перевёрнутая черепаха, время сучит лапками, но оно никуда не двинется, пока я не решу поднять его и вернуть в естественное положение.

Правда, эта же самая черепаха временами сбивает тебя с ног и начинает топтать всеми четырьмя конечностями. В такие моменты я чувствую себя как сегодня утром и не вполне понимаю, почему это происходит.

Это не из-за танцев. Танцы — дело привычное. И не из-за похода. Походы — моя самая любимая вещь в мире, за исключением разве что танцев. Это не от секса, хотя, боги свидетели, нынче он был вполне страстным.

Это буря во мне. Вчера, сегодня и всегда.

Вот оно, да. Это многое объясняет.

Под моей кожей проскакивают молнии — иглы, языки, пальцы, кулаки, звёздный поток, взрывающийся, чтобы образовать новую звезду, чтобы вычеркнуть из ткани мироздания толчок члена моего отца, но все эти вечные Сейчас очень далеки от той Меня, что носит мою шкуру сегодня. Мы сбрасываем кожу, как змеи, раз в семь лет вымывая каждую молекулу до тех пор, пока воспоминания не станут единственным, что удерживает вместе энергию того, что я называю Мной. Я могу *выбирать*, в каком из Сейчас я живу, и, как бы я ни сочувствовала той маленькой Мне из прошлого, я больше не она. *Эта* я в *это* время — единственная, кем я хочу быть, и она здесь.

Хотя *можно было бы* обойтись без головной боли.

Я мысленно встряхиваюсь, и она уходит.

Впрочем... хм. Боль была от *чего-то*, а значит...

...настало время проверить, как идут дела.

Закрыв глаза, я позволяю боли вернуться в мой череп, затем даю своим чувствам распространиться, выйти за пределы этой боли, за пределы моей кожи, за пределы спящего тела Рика, за пределы нашей палатки, к почве и деревьям, к собранной вокруг силе леса и горной вершины. Я чувствую саму сущность бриза и каждой танцующей в тумане капли воды.

Ого.

Он.

Что ОН *здесь делает?*

Думаю, мне стоит это выяснить.

Я вылезаю из-под Рика, наслаждаясь скольжением кожи о кожу, маленькими волосками, растущими у него на груди и руках, дуновением живой химии в выдохе этого случайного знакомого. Палатка всё ещё пахнет сексом и *нами*. Аромат столь силён, что на бесконечный миг я снова мысленно переношусь в дикие ритуалы минувшей ночи. Было бы мило остаться навечно в этих моментах, но на улице меня ждёт дерьмо, с которым нужно разобраться. Оставив немного сладких снов в голове Рика, я погружаю его поглубже во владения Майи. Он ещё спит — и пусть спит. Если нужно, я смогу разбудить Рика на расстоянии без единого звука.

Хотя сейчас, похоже, пришли именно ко *мне*.

Друзья Бравадо

Она Пробудилась.

Пропащая наркоманка, жалкое подобие человека, но все признаки налицо. Размазанные останки того, что когда-то было её учителем, свидетельствуют об эффективности его методов... и об их результатах. Я планировал избавиться от него лично, но не скажу, будто сожалею, что тут обошлись без меня. Хотя бумажной волокиты всё равно будет масса.

Базовое обследование ПВДА показывает сеть незначительных заклинаний — по большей части это работа с кровью, причём убого выполненная. Крысы, несколько бездомных кошек, но никаких признаков пропавших детей, о которых говорилось в отчётах. Как обычно, реальные



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



факты раздуты истерическими слухами. Казалось бы, наши источники должны быть точнее. Я мысленно отмечаю, что на брифингах стоит акцентировать внимание на достоверности докладов.

Девочку бьёт дрожь. Я не удивлён. Декабрь в Нью-Йорке — не лучшее место для потёртых обрезанных шорт и укороченной футболки с группой Ramones. Единственный источник тепла в этой навозной куче — содержимое бутылок и сумок. Героин должен был вызвать у неё оцепенение, но девочка явно не выглядит заторможенной. Несмотря на следы уколов на обеих руках (я отмечаю для себя, что в сгибе левого локтя начинается абсцесс), её глаза светятся, причём не от наркотиков и не от шока. С такой пронзительной ясностью они могут гореть только из-за Просвещения, а не интоксикации. А дрожит она от избытка эмоций. И я, глядя на её бывшего друга, украсившего собой этот исчёрканный граффити гадюшник, без труда понимаю, почему. В конце концов, это она его убила.

— *Очёрточёрточёрточёрт…*

Цепочка слогов в её устах превращается в одно непрерывное слово, монотонное, без всяких эмоций — кроме страха. Взглянув на агента Бриггс (образчик нового поколения линии Паркинсона, с тёмной кожей, короткими волосами и выраженно женским телом, которое немыслимо было бы увидеть в наших рядах во времена моей Обработки), я сканирую оккультный мусор на наличие детских останков или предметов, обладающих явной паранормальной ценностью.

Ничего. Все существенные риски возникновения Аномалии умерли вместе с органическим компонентом этой настенной мазни.

Агент Бриггс бросает взгляд в ответ, и для обычного человека её лицо ничего не выражает. Но я не обычный человек.

— *Что с ней делаем?* — спрашивает Бриггс, не произнеся ни звука. Кто такая «она» в её вопросе — очевидно.

Девочка считывает наше молчание и тоже затихает.

Я моргаю, активируя темпорально-вероятностное сканирование. Крошечные цифры вспыхивают в левом уголке моего глаза. По девочке скользят бледные зелёные узоры. От ПВДА начинает поступать массив данных:

Имя: Лори Энн Миллер-Чейз
ДР: 6.5.1974 н. э.
Возраст: 17,127
Рост: 158,242
Вес: 42,63768278
Пропала без вести — предположительно в Бегах.

Строчки бегут и бегут: факты, числа, ожидания, варианты будущего, бездушные прогнозы для одной чертовски испуганной девчонки. Наконец, я вижу то, что искал:

АР%: 96,045763946352

Хм-м-м.

Было время, когда я сразу же пристрелил бы такую девочку. Под ярким светом я разбирал подобных ей на части, синапс за синапсом. До крови избивал кулаками, разрывая их органы и ломая костяк жёсткими ударами до тех пор, пока не остановятся все жизненные процессы. Это не было просто долгом (хотя на самом деле было), или привилегией (которой, опять же, это часто оказывалось), или последним блюдом в меню из наименее привлекательных вариантов. Должен покаяться, пусть только перед самим собой, что мне это нравилось.

Но всё изменилось.

Лёгкое движение подбородка рассказывает агенту Бриггс о моих намерениях. Почти незаметный наклон её головы обозначает сомнения в этом решении.

Я слегка хмурю брови, напоминая, кто в группе старший.

Тишина в комнате прерывается лишь шипением свечи и капелью с фрагментов этого «шедевра декоративного искусства».

Наконец, девушка говорит почти шёпотом:

— Вы же не копы, так?

Я сдерживаюсь, чтобы не процитировать хорошо известный фильм. Вместо этого просто отвечаю:

— Нет.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Эффект присутствия

Вылезать наружу из тёплой палатки не легче, чем приносить себя в жертву.

На прогалине холодный покров утреннего тумана озарён лучами далёкого солнца. Раскаты грома пробиваются сквозь грань между тьмой и светом, словно стихии ворочаются в своей постели. Потягиваясь, чтобы побороть утреннюю окоченелость, я застёгиваю молнию на входе в палатку, ставлю ноги прямо в грязь, закрываю глаза и тяну руки к небу, которого сейчас не вижу.

Он стоит в стороне, укрытый туманом. Его присутствие ощущается как тяжёлая глыба, куда солиднее местных холмов. Не поворачиваясь в его сторону, я тянусь своим восприятием через разделяющее нас пространство. Один, как обычно. Я улыбаюсь, когда представляю себе, что он запачкал свои туфли. Мои изрядно покрытые грязью ноги легко касаются размокшей от дождя почвы. Сквозь мои ступни земля приветствует новый рассвет. Здесь я в своей стихии. А вот он — нет. Впрочем, к таким, как он, никогда не стоит поворачиваться спиной.

Разумеется, я так и делаю.

Когда люди думают о «магии», они представляют себе волшебные палочки, круги и прочую ритуальную чушь. Не то чтобы они были неправы всегда — лишь временами. Но для меня МАГИЯ — это пульс жизни. Дождь на коже, грязь под ногами, голос природы во время бури. Но это не *его* магия. В его мире *магии* нет... пока не случается какое-нибудь *чудо*... и тогда МАГИЮ нужно назвать как-то иначе.

Например, Аномалией.

Что ж, в *этом* меня точно уже обвиняли.

Пытаюсь потянуться — мои суставы хрустят, напоминая, что я смертна. Впрочем, игра свежего бриза и росы на моей коже, пульс земли, мириады вероятностей, содержащиеся в каждой молекуле тумана, помогают выйти за пределы человеческого тела. Я почва. Я насекомые. Я вода, струящаяся в ручье неподалёку. Я деревья. Я даже *Он*. Он занимает место в пространстве, словно кусок пустоты, но мы с ним по-прежнему связаны единством Всего.

— Можете перестать притворяться, что вы меня не замечаете, — говорит он своим ровным бесцветным голосом. — Это оскорбляет нас обоих.

— А ты можешь перестать маячить здесь, Джон. Это невежливо.

Сквозь темноту под веками я чувствую, что он хмурится.

— Вижу, вы приоделись по случаю.

— А в чём проблема? — говорю я, наконец открывая глаза. — Твоей одёжки хватит на нас обоих.

Сейчас Он уже не сзади. Стоит прямо передо мной, не сделав ни единого шага. На его плаще блестит роса, а ботинки покрыты грязью.

— Чему вы *улыбаетесь*, Ли Энн?

— Я? Да просто рада видеть старого друга.

Его зеркальные очки отражают сразу двух Меня. Он больше не улыбается.

— Вот не надо.

— Я знала, что ты запачкаешь здесь свои ботинки. Это забавно.



— Почему?

— Не соответствует твоему имиджу.

Не буду врать — он всё ещё пугает меня. Само воплощение несокрушимости в чёрном костюме, могучий, как гора, и грациозный, как тигр. Если бы Джон Бравадо хотел убить меня, я так и осталась бы в том лофте двадцать лет назад. За эти годы у нас обоих был повод порадоваться тому, что этого не случилось.

— Значит, у меня есть «имидж», мисс Милнер?

Я протягиваю руку и прижимаю ладонь к его груди. Всё равно что прикоснуться к обёрнутому кожей куску льда. Он не шевелится. Я вообще ничего не чувствую. Эх. Как всегда.

— У тебя *столько* имиджа, Джон, — говорю я ему, — что я не уверена, знаешь ли ты *сам*, кто ты на самом деле.

Поглощение

— *Джонни, вставай!*

На глазах моего отца больше нет повязки. Если у него и есть какие-то шрамы, то все они сокрыты в глубине его души. Угадывать настроение приходится по крохотным подсказкам. Один зрачок расширен. Пальцы скрючены. Дыхание напоминает выхлоп. Всё это учит меня тому, как важны детали и как дорого может обойтись невнимательность.

— *Вставай, мелкий слюнтяй! Вылезай из кровати!*

Одеяло кажется тяжёлым, тёплым и даёт ощущение безопасности. На улице уже достаточно холодно, чтобы пошёл снег. Я вспоминаю, как смотрел на снежинки, кружащиеся рядом с моим окном в свете от крыльца и фонарей у нашего дома.

ОБРАЗЕЦ
СТАНИЯ ПОЛЕВАЯ

— Вылезай из кровати. Сейчас же.

Я выскальзываю из-под одеяла, мои ноги тяжело приземляются на шероховатый зелёный ковёр. Сияние в проёме за спиной отца превращает его силуэт в чёрную глыбу. Я жмурюсь от яркого света, льющегося из коридора.

— Открой глаза и смотри на меня.

Я так и делаю.

С того места, где я стою, отец кажется мне бесконечно высокой башней. Он пристально смотрит на меня, а его лицо темнеет, как грозовая туча, наливаясь кровью.

— Убери ухмылку, малец.

...и это тоже было совсем не так, но...

В меня бьёт молния, впечатывая в спинку кровати.

В глазах мельтешат звёзды. Мне кажется, что моя голова опухла, как налитый кровью воздушный шар.

— Будешь у меня знать, — рычит он, — как лезть в постель, не завершив дела по дому.

Я пытаюсь говорить, но не могу пошевелить губами.

— Малец, ты мне ещё перечишь?

Он хватает меня за волосы и держит на вытянутой руке, пока я не обмякаю. Его пальцы впиваются в мой скальп. Весь мой вес сосредоточился в коротких волосах, зажатых в его кулаке. Я чувствую, как кожа натягивается на маленьком черепе. Думаю, эти ручищи достаточно велики, чтобы раздавить мою голову. Достаточно велики, чтобы смять меня, как бумажный шарик.

И я пытаюсь висеть и не пинаться, не плакать и не драться, а его пальцы, кажется, становятся всё толще, охватывая макушку головы, стекая по черепу в мой рот, нос, уши и глаза. Меня поглощают его толстые, потные и грубые руки. Я исчезаю в его голосе.

...Я не думаю, что всё произошло именно так, Джон...

В этом я не сомневаюсь. Но если не так, то КАК же все было?

Оценка

— Мне жаль, что с Чарли так получилось, — говорит он.

— Как-то поздно ты спохватился, — отвечаю я, — тебе не кажется?

Всё ещё злишься, Ли Энн?

— Слишком поздно, — соглашается Джон. В его голосе слышны печальные нотки. — Мне следовало сказать раньше. Я сделал всё, что мог, когда узнал, но...

— Давай не будем об этом.

Что-то сжимается у меня внутри. Моя ладонь всё ещё лежит на его груди. Он не сдвинул её. Хотя мог бы, если бы захотел.

— Это старая история, — наконец говорю я. — И ты здесь не из-за неё.

— Нет. Не из-за неё.

Привкус печали сжимается, превращаясь в нечто другое, а потом и вовсе исчезает. Он защищается от меня на всю катушку.

— Так почему же ты *здесь*, Джон?



ОБРАЗЕЦ
СТАДИЯ ПОЛЕВЫХ ИСПЫТАНИЙ

Он невозмутим, и я добавляю язвительных ноток в свой голос. Это спокойствие сбивает с толку, о чём Джон прекрасно знает. В его арсенале бесконечно много подобных приёмов. Я делаю шаг назад и разминаю бедро.

— Нам надо поговорить.

— Ну да, разумеется. Прогулки на природе — это не твой стиль.

Моё правое колено щёлкает, звук кажется очень громким на фоне тихого рассвета.

Я чувствую, как на другой стороне поляны Рик ворочается во сне.

— Вы здесь не одни, — замечает Джон. — Он?..

— Кто-то из нас? Нет. Просто парень, которого я встретила на своём Пути.

Я чувствую исходящее от Джона неодобрение.

— *Да брось*, — отвечаю я. — Ты же человек в чёрном костюме, а не в чёрной сутане.

— Я не доверяю случайным элементам.

— Магия Путей не всегда случайна.

— Именно это меня и беспокоит.

Что ж, с этим не поспоришь. Паранойя, особенно с его стороны, — неотъемлемая часть нашей игры. Закрыв глаза, я мысленно касаюсь палатки. Рик всё ещё спит во всех значениях этого слова. Вновь открыв глаза, я говорю Джону:

— Он нас не побеспокоит.

— Звучит уверенно.

Суховатый намёк на наличие чувства юмора.

— Ручаюсь, — говорю я ему.

— Хорошо.

— Итак, зачем ты пришёл ко *мне*?

— А вы сами как думаете?

— Это не ответ.

Он и не предлагает мне ответа. Его глаза за стёклами очков даже не моргают.

Очки... Я заглядываю немного глубже, минуя зеркальные стёкла...

Так я и думала.

— Ты отключил своё сканирование.

— Весьма наблюдательно, мисс Милнер.

— Но ты *никогда* не отключаешь сканер.

Его губы искажаются в мрачной улыбке, похожей на ту, что неопытный скульптор может вырубить на гранитном лице.

— *Никогда*? Вы уверены?

— Ладно, — я слегка отворачиваюсь. — Продолжай ходить вокруг да около. К счастью, у меня есть более склонная к общению компания.

— Ли Энн.

Его голос останавливает меня.

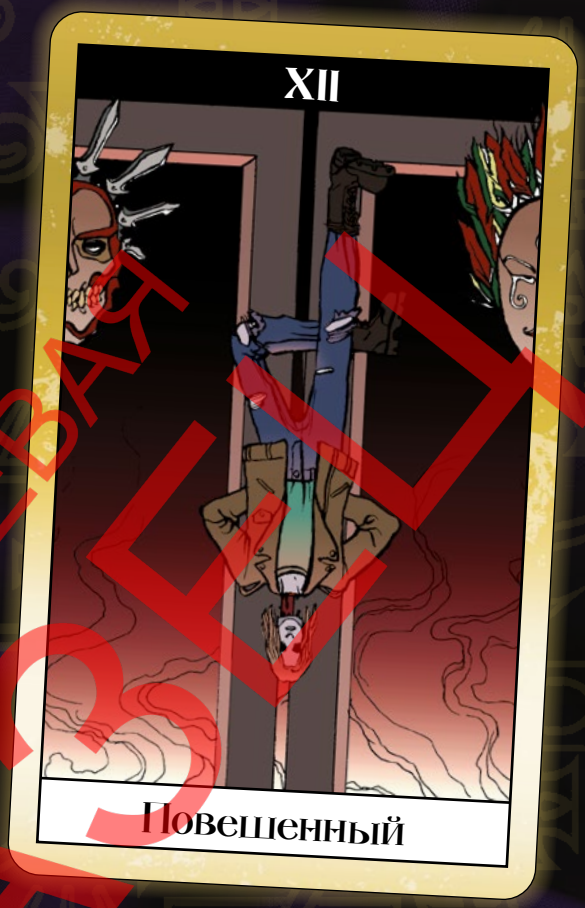
Это не приказ. Это...

Ох.

Вот дерьмо.

Я применяю ментальную магию и погружаю Рика чуть глубже в сон. Он не проснётся, пока я не пожелаю. Через соединяющую нас связь я посылаю приятные сновидения, чтобы ему было что посмотреть.

— Ладно, Джон, — я поворачиваюсь обратно к агенту Бравадо. Он на голову выше, но я смотрю на него, как на равного. — Хватит выделываться. Выкладывай, зачем пришёл, или проваливай отсюда.



Перелом

В одной белой комнате стоит холодное кресло. К нему привязан человек. Там есть ещё двое мужчин и одна женщина, стоящая рядом с креслом. Свет гаснет. Сейчас будет больно.

Боги милосердные, Джон. Что они с тобой ДЕЛАЛИ? И сколько раз?

...всё было не так...

Ты уверен?

...не совсем, нет.

В том самом лофте, в 1991, я оценил вероятности и принял решение. Этот трясущийся кусок человеческого мусора станет Аномалией — даже *уже* стал ею, о чём говорила проведённая мной проверка. Теперь мой долг — отвести её на Обработку.

Но я не сделал этого.

Ли Энн Милнер, как её ни называй, не стала бы одной из нас. Мы бы с лёгкостью сломали её, но никогда бы не овладели ею. Если не вмешаться, она превратится в угрозу. Если не направить её, она будет совершать чудовищные преступления. Но наш путь не был её путём. Это сломало бы её и разрушило бы всё, что стоило сохранить. После нашей попытки Обработать её и нашего же провала Лори Энн Миллер-Чейз влилась бы в ряды машинисток, став одной из шестерёнок нашей машины, пустой невыразительной оболочкой с остатками Непросвещённой души внутри.

Но я переломил эту судьбу.

ОБРАЗЕЦ
Станция Ролевая

Я отвёл ее к Чарли. Союзнику. Аномалии. Такой же, как она.

Не надо думать, что это далось мне легко и без последствий.

Но годы спустя я по-прежнему не жалею о том решении.

Пожалею ли теперь?

Мои оценки не дают надёжного вывода. Сведения искажены. Слишком много случайных факторов и вброшенной информации, а потому анализ вероятностей даёт результат с чрезмерными погрешностями.

Но даже те выводы, что я сумел получить… немыслимы.

А немыслимые выводы требуют немыслимых решений.

Чтобы побороть безумие, стань его союзником. Переступи черту, как говорится. Найди ключ к вариантам будущего в обнажённой женщине в дикой глуши. Чтобы обойти препятствие, выбери другую дорогу. Или вовсе сойди с дороги, добудь новые данные, переделай расчёты и построй другой путь, *ex histanai*: неуместный, запредельный. Сумасшедший.

Союзником в борьбе с безумием всегда было безумие.

Связь

— Будь честен со мной, Джон.

Скопировать его позу. Встать так, как стоит он, дышать так, как дышит он. Создать невидимые связи между нами благодаря физическому сходству. Использовать искусство, не используя *Искусства*.

— Ты вдали от камер, вдали от толп, машин и всего, что ты можешь контролировать, — я зарываюсь в грязь пальцами ног, чтобы усилить последующие слова. — Ты не испачкал бы свои ботинки только ради того, чтобы нанести дружеский визит.

— Вполне справедливо.

Я пытаюсь прочитать Джона Бравадо, но мои чувства соскальзывают с него, как капли дождя с его плаща. Он кажется совсем *чужим* в этих лесах, как выкинутая кем-то на вершину Эвереста кровать с балдахином. Он защищается от меня, это очевидно… но всё же.

Он кажется слишком неподвижным. Даже по его меркам. Окоченевшим.

Я смотрю на обеих «Я», пристально глядящих на меня с зеркальных очков Джона Бравадо. Я смотрю мимо них. Я смотрю на его окаменевшее лицо.

Вдох.

Туман вокруг нас становится гуще и превращается в сияющий панцирь жемчужного цвета, ограждающий нас от остального мира. Мы ускользаем от окружающей действительности чуть дальше, чем обычно, и он чувствует моё заклинание, ткущее защиту из тумана. Воздух становится холоднее.

— Ты возводишь стену, — говорит он.

— Нам нужно поговорить наедине.

Он напрягается, не пошевелив ни единым мускулом. Затем на окаменевшем лице появляется хмурая гримаса. Его присутствие здесь настолько ощутимо, словно рядом стоит чёрная дыра.

— Всё в порядке, — твержу я. — Ты мог убить меня много лет назад. Я помню об этом, Джон. Я доверяю тебе.

Стою лицом к лицу с ним, руки по бокам, никаких секретов, никаких резких движений. Продолжаю упоминать его имя, чтобы укрепить нашу связь.

— Ты не похож на других, — говорю я, — поэтому я могу доверять тебе.

Напряжение спадает — едва-едва.

— Справедливая оценка, Лори Энн. Взаимно.

Я улыбаюсь. Он — нет.

— Ты доверял Чарли, — напоминаю я ему, — когда оставил меня ему. Я ценю это, Джон, и не предам доверия.

— Насколько крепки эти ваши стены?

— Они из воды, Джон. Крепки настолько, насколько нужно.

— Вы можете перестать использовать моё имя, Ли Энн. Я знаком с этим трюком.

— Тогда давай *оба* прекратим прибегать к трюкам, — говорю я. — Если ты собираешься довериться мне, тогда прояви, пожалуйста, чёртово *доверие*.

Он кивает.

Снимает зеркальные очки.

Опускает ментальный щит.

Вдох.

— Насколько ты мне доверяешь?

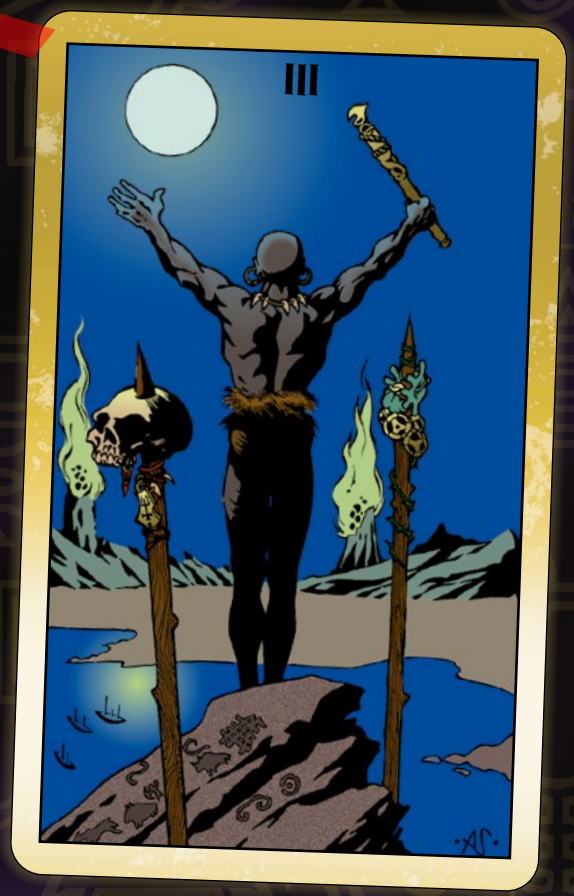
— Больше, чем следовало бы, — говорит он.

Вдох.

Вдох.

Вот дерьмо. Он *напуган*. ОН напуган.

И это пугает меня.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Неизбежное

Пепел человеческой кожи, сожжённой на костре, снегом опускается на землю. Вспышки огня в дыму обрываются воплями, когда в них врезаются сгустки энергии. Какая-то огромная спираль поднимается к небу, источник её скрыт, но сами размеры этого придатка раскрывают его чудовищную природу. Воздух густеет, как крик из глубин, сжатый давлением и теряющийся во тьме.

Идя сквозь лабиринт из сожжённых костей, четыре воина безумия вздымают орудия разрушения. Шипастая броня сливается с корчащейся кожей. Светодиоды мерцают зелёным в свете бурых осадков. Первый бьёт по кучке укрывающихся парней взрывом перегретой плазмы. Вторая разевает рот в триумфальном крике и голосит, словно ребёнок, которого поджаривают на гриле. Третий клубится в своих доспехах, как дым, очертания его помятого панциря расплываются из-за этого марева. Четвёртый снимает с плетёного ремня какую-то сверкающую чёрную сферу и готовится бросить её с размаху.

— *Ну. Уж. Нет!*

Разгневанная девушка с длинными светлыми волосами встаёт. По её лицу ручьями течёт кровь. Девушка пачкает в ней пальцы, рисует на коже грубые узоры, слизывает остатки со своих рук и начинает монотонно петь. Её слова превращаются в пронзительную мантру душераздирающей силы.

Девушка начинает свой танец, и кожа её темнеет. Босые ноги топчут обломки, пепел и кости. Кровавый туман окружает её алыми созвездиями, их движения замедляются, становясь невероятно чёткими.

Время сдерживает бег. Притормаживает. Потом останавливается.

Четверо застывают на месте. Воздух вокруг них пульсирует зависшими вероятностями. Четвёртый воин, чья рука замерла в застывшем мгновении, стоит в полуметре от висящей в воздухе сферы, полёт которой был прерван запертым вокруг временем.

Ровный мужской голос произносит всего одно слово:

— Сейчас.

Огненный ливень устремляется к воинам. Бронебойные капли вырываются из грохочущих стволов. Пузырь приостановленного времени ловит огневой вал, замедляя его, делая почти неподвижным...

...и с грохотом лопается, да так, что девушка отлетает назад через обломки.

Четыре воина исчезают в буре озверевших законов физики. Где-то вдали за яркой вспышкой следует удар. Тёмная спираль сдаётся под действием силы тяжести, сотрясая землю в момент падения.

Проходят долгие минуты, прежде чем время вновь пускается в неумолимый бег.

Инструменты перенастраивают. Раненых приводят в чувство, мёртвых вносят в списки. Отчёты улетают за виртуальные горизонты. Высокий человек в чёрном тренче наблюдает за мерцающей бледной фигурой.

Со временем мерцание ослабевает до одиночных вспышек. Девушка шевелится, теперь она выглядит старше своего возраста лет на тридцать.

— *Ох*, — говорит она, морща лицо. — *Ненавижу*, когда это происходит.

— Я уж было задался вопросом, — отвечает мужчина, — когда же вы, наконец, проснётесь.

Ли Энн хмурится.

— А я начала задаваться вопросом, *где* я проснусь.

Джон Бравадо не шевелится.

— Я арестована, офицер? — спрашивает она.

— У меня нет таких данных, — отвечает мужчина.

Черты Кали уже исчезли с лица Ли Энн Милнер. Кровь перестаёт течь. Девушка открывает глаза. Они сверкают, словно серебристые блёстки в тёмно-синей бездне. Девушка прищуривается. И снова широко открывает глаза. Вздох. Серебристые слёзы начинают закрывать синеву глаз, а потом проливаются и текут по грязному лицу.

— Чёрт, вот это *удар*, — говорит она. Фраза звучит натянуто из-за физической, эмоциональной и экзистенциальной боли.

— Вам нужен врач? — наконец, спрашивает он.

Она трясёт головой.

— Только не из ваших.

— Понял.

— Сколько умерло?

— Много. Подбиваем итоги.

Она встаёт, дрожа. Потягивается. Джон так и не шевелится, но взглядом, скрытым за зеркальными очками,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ