

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

МАГК

ВОСХОЖДЕНИЕ



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

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 четвертой, шестой и девятой глав), Джесси Хайниг (Адепты Виртуальности), Дина Маккини (Сёстры Имполиты) и Аллен Варни (Акашяная, 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 Грейс, Инки Гррл, Джесси Хайниг, Джеймс Хай, Марк Джексон, Дженнифер Келлам, Тайна Лил, Трэвис Ледж, Эмили Лемански, Райан Лойд, Бен Лайонс, Рафаэль Мастомауро, Лиза Sid МакКлэйфerti, Эва Моррисси, Харис Одиносон, Майкл Шин, Реа Шемайязи, Малкольм Шепард, 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 Бреттон, Эхо Черник, Джон Кобб, Гай Дэвис, Деррил Эллиотт, 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 Макнил, 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 Барнс, Брюс Бо, Эддит Белтейн, Крейт Блэкуэлдер, Дэвид Боллак, 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 Дански, 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 Хэксель, Хизер Хэксель, 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

Косбел, Мур Лэффerti, Джейсон Ланглуа, Стив Лонг, Райан Маклин, Билл 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 Шепард, 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 Анаретт Курочкина,

Научный редактор: Даниил Ульянов

Корректоры: Роман Аверин, Рита Прохоровская

Выпускающий редактор: Александр Ермаков

Дизайнер-локализатор: Мария «Марэн» Шемшуренко

Художник-локализатор: Марина Тај 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 поддерживаешь Пути.

Антониосу Heart-Brother Рэйв-Н Галатис, Марии Paint & Paper Архимандрити, Нине Wolf-Witch Галатис, Харису Blood-Brother Одиносону, Иоанне Flame-Knight Вагиану и всей остальной греческой банде за МАГИЮ в сердце Эллады.

Ричарду Oathkeeper Томасу, Роуз Taskmaster Бэйли и Иэну Kickstarted A. A. Уотсону за проложенный вами Путь.

Хоуп Book Biter Басоко, Эндрю Face0lluti0n Макменеми, Полу де Сенквис, Ораклу Разума, Максусу 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, recording or 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>.



Содержание

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

КНИГА I. ПРОБУДИСЬ

Глава первая. Путь мага	37	<i>Естественная МАГИЯ</i>	63
О богах и людях	38	<i>Вульгарная магия</i>	64
Спящие, пробудитесь	40	Девять Сфер и язык Реальности	65
<i>Слово на букву «м» с забавным начертанием</i>	42	<i>Жонглирование Сферами</i>	66
<i>Восхождение и его Война</i>	42	<i>Краткий обзор Сфер и их возможностей</i>	67
<i>Аватара</i>	43	Делай или не делай	71
<i>Воля к власти</i>	45		
Осознание, конфликт и развязка	46	Глава третья. Мир теней	73
<i>Осознание</i>	46	Прогулка в парке	74
<i>Конфликт</i>	47	<i>Эффект Расёмона</i>	74
<i>Развязка</i>	49	Мир кошмаров	74
<i>Истина с заглавной буквы «И»</i>	53	<i>Тлетворная утопия</i>	75
		<i>Власть и убежище</i>	76
Глава вторая. Магия – Искусство Реальности	55	<i>Кровь самой реальности</i>	78
Твоё Искусство и Наука	56	<i>Квинтэссенция и Сосуд</i>	79
<i>Основы</i>	56	Иные миры	81
<i>Эффект Парадокса</i>	56	<i>Барьер</i>	82
<i>Гордость</i>	58	<i>Путь за Грань</i>	83
<i>Сила</i>	59	Глава четвёртая. Иные миры	85
Кто мы такие и что мы делаем	59	По ту сторону Барьера	86
<i>Скольжение по тонкому льду</i>	61	Пенумбра, оболочка Царства	89
Консенсус и вера	62	<i>Бесконечность обретает форму</i>	90

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

КНИГА II. ОБРЕТИ ВЕРУ

Глава пятая. Воины Восхождения	121	Дети Знания (или Истинные Солификати)	212
Знакомые враги	122	Копя Лозы	214
Часть I. История Пробуждённых	123	Нгома	216
Эпоха Пробуждения	123	Пустые	218
Классическая эпоха	124	Рыцари-Тамплиеры	220
Века Великих мифов	126	Сёстры Ипполиты	222
Крестовый поход чародеев	129	Сироты	224
Век завоеваний	130	Тафтани	226
Пушки, оковы и церкви	130	У-Луи	228
Триумф пара и стали	134	Часть V. Падшие	230
Мечты о невозможном	137	Прелюдия к чуме	230
Часть II. Совет Девяти Мистических Традиций	139	Хищные тени	230
Наследие испытаний	139	Дьявольская троица	233
Великое прошлое	140	Культы Падших	234
Общие цели и идеалы	141	Тактика Нефанди	237
Организация и законы	143	Тёмные Искусства	239
Поединок: дуэль волишебников	146	Часть?*!. Безумцы	241
Бурное будущее?	147	Ненадёжные принципы	241
Описания Традиций	150	В царстве безумцев все люди мыслят здраво	242
Адепты Виртуальности (или Меркуриальная Элита)	152	Славы, ложи, стечения и одинокие безумцы	244
Акашйское Братство (или Акашяна)	154	Тактика Безумцев	245
Вербена	156	Магия и Безумцы	249
Говорящие с Грёзой (или Кха'вади)	158	Театр Безумия?	250
Культ Экстаза (или Сахаджия)	160	Глава шестая. Создание персонажа	253
Небесный Хор	162	Человеческая сторона могущества	254
Орден Гермеса	164	Прежде чем начать...	254
Сыны (или Общество) Эфира	166	Параметры	254
Эвтанаты (или Чакраванти)	168	Подготовка	255
Часть III. Технократический Союз	170	Параметры персонажа и общие термины	256
Просвещённый Потенциал	170	Процесс создания персонажа	258
Цели и идеалы: «Предписания Дамиана»	172	Часть I. Создание персонажа	262
Организация и ранги	177	Шаг первый: амплуа и характер	262
Необычные оперативники	184	Шаг второй: характеристики	263
Взаимность и неважность	186	Шаг третий: способности	263
Инженеры Пустоты	192	Шаг четвёртый: преимущества	264
Итерация Икс	194	Шаг пятый: последние штрихи	265
Новый Мировой Порядок (или НМП)	196	Искра жизни	265
Родоначалники	198	Пример создания персонажа	268
Синдикат	200	Прелюдия	270
Часть IV. Отщепенцы	202	Часть II. Параметры персонажа	274
Привычная неприметность	202	Сущность Аватары	274
Безмолвный Альянс	203	Архетипы личности: натура и маска	276
Организация	205	Характеристики	282
Аль-и-Батин	208	Физические характеристики	282
Бата'а	210		

Социальные характеристики	282	Заключение	353
Ментальные характеристики	283		
Основные способности	284	Глава седьмая. Повествование	355
Таланты	284	Весь мир — площадка для игры	356
Навыки	289	Вся суть — в игре	360
Знания	292	Пространство для игры	363
Дополнительные способности	299	Создание тайны	363
Дополнительные таланты	299	Придумай концепцию	363
Дополнительные навыки	306	Взаимосвязи	363
Дополнительные знания	309	Как собрать всё воедино	367
Факты биографии	312	Твоя история	368
Общие факты биографии	312	Структура истории	368
Привилегии для своих: факты биографии Технократов	314	Элементы истории	369
Факты биографии	315	Персонажи	369
Арете / Просвещение	342	Место действия	371
Роль Арете в игре	342	Конфликт	373
Воля	343	Развязка	376
Роль воли в игре	343	Глубокий уровень	377
Квинтэссенция и Парадокс	345	Черты, определяющие мага	380
Роль Квинтэссенции в игре	345	Путь	380
Роль Парадокса в игре	346	Бегущие с магией	384
Здоровье	347	Парадокс: молот Реальности	387
Часть III: Развитие персонажа	348	Виды хроник	388
Пункты опыта	348	Хроника Традиций	388
Повышение и приобретение параметров	349	Хроника Технократии	390
Ученичество	351	Хроника Отщепенцев	391
Аватара и Гений	351	Хроника Сирот	392
Смена фокуса и принадлежности	351	Смешанная хроника	393
Натура и маска	352		

КНИГА III. СОВЕРШИИ ВОСХОЖДЕНИЕ

Глава восьмая. Книга правил	397	Исцеление поврежденных	423
Удобство правил	398	Часть IV. Бой	424
Золотое правило	398	Готов к драке	424
Ходы, сцены и истории	398	Инициатива	424
Игральные кости и проверки	399	Фаза первая: атака	425
Пули проверок и показатели параметров	399	Фаза вторая: защита	425
Сложность	400	Фаза третья: результат	426
Действия и их виды	402	Магия и насилие	428
Сложные действия	402	Боевая тактика и осложнения	430
Командная работа	405	Дистанционные атаки	433
Неудача	406	Ближний бой	435
Повторная попытка	406	Боевые искусства	439
Провалы и правило единицы	407	Дао	442
Успех	408	Магические дуэли	446
		Старомодный поединок	449
Глава девятая. Механики и драма	411	Угрозы окружающей среды	451
Как подать драму	412	Суровые погодные условия и окружающая среда	451
Часть I. Инициатива и перемещение	413	Голод и жажда	452
Боевые ходы	413	Огонь	452
Перемещение	414	Взрывы	452
Часть II. Драматические задачи	415	Электричество	454
Физические задачи	416	Падения и столкновения	455
Искусство и наука	416	Наркотики, яды и болезни	458
Социальное взаимодействие и интриги	416	Таблицы боевых механик	463
Часть III. Здоровье и повреждения	420	Порядок боя	463
Виды повреждений	420	Часть V. Мир технологий	476
Психические травмы	422	Управление транспортом	476

Изобретение, модификация и улучшение технологий	481	Последствия Безмолвия	576
Часть VI. Цифровая Сеть	483	Виды Безмолвия	578
Правила Цифровой Сети	484	Проявления Безмолвия	580
Магия в Сети	487	Мудрость, порождённая безумием	583
Цифровая Сеть и Гроза Аватар	492	Часть VI. Примеры игры	584
Часть VII. Иные миры	492	Часть VII. Фокус и Искусства	588
Как туда попасть	492	Практика, инструменты и избавление от них	588
Перемещение между слоями	499	Воззрения — основа фокуса	590
Как проложить путь	500	Распространённые магические парадигмы	590
Магия в Иных мирах	502	Практика — облик фокуса	594
Часть VIII. Духовные сущности Умбры	504	Инструменты — орудия фокуса	609
Виды духов	505	Распространённые инструменты	612
Параметры духов	507	Часть VIII. Корректировки, Процедуры и формулы	625
Действия духов	508	Просвещённые Корректировки	625
Чары духов	508	Технократические Процедуры	627
Как исполнять роли духов и описывать их	514	Дополнительное правило: Социальная Коррекция и Перепрограммирование	629
Сопутствующие силы	514	Мистические заклинания и традиционные формулы	631
Глава десятая. Книга магии	517	Часть IX. Зоны реальности	635
Продолжение себя	518	Зоны реальности в игре	635
Часть I. Сотворение магии	520	Изменение зон	639
Вот как это работает	520	Измени игру — и изменишь мир	641
Таблицы магии	522	Приложение I. Союзники и противники	642
Часть II. Сферы	531	Роли второго плана	642
Привязка Эффекта	531	Бестиарий	642
Время	532	Представители Масс	644
Дух	534	Экстраординарные Оперативники и творения Технократии	647
Жизнь	535	КИМлеры	649
Материя	537	Наши Пробуждённые собратья	651
Первооснова	538	Пробуждённые враги	653
Разум	539	Духи	656
Связи	540	Приложение II. Всякая всячина	667
Силы	542	Достоинства и недостатки	667
Энтропия	543	Достоинства	667
Данные (Связи)	544	Недостатки	670
Первичная Польза (Первооснова)	545	Генетические недостатки	673
Пространственная Наука (Дух)	546	Коробка игрушек	676
Дополнительное правило: дикий талант	548	Правила использования Чудес	676
Часть III. Сотворение магии шаг за шагом	549	Примеры Чудес	678
Шаг первый. Эффект	549	Мистические Чудеса	678
Шаг второй. Возможность	550	Оборудование Технократов	679
Шаг третий: проверка	556	Биотех	682
Шаг четвёртый: результат	564	Фантастическая наука	687
Часть IV. Эффект Парадокса	568	Послесловие	690
Источники Парадокса	569		
Отдача Парадокса	570		
Разновидности отдачи	571		
Часть V: Безмолвие	575		

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 РОПЕВАЯ ОБРАТНЕН

НЕ + СТРАХА В ПРОБУЖДЁННОМ

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

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 вематриваюсь 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 яркочерной крови. Я ору так, что мои челюсти распахиваются, словно крылья бабочки, задевающие облака. Кораблик вдруг дёргается, немисливо 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 движется, 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 встречаюсь, 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 переносюсь 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 Бравато

Она Пробудилась.

Пропавшая 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





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 бутылки и сумки. 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 исчерканный 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 выражено женским телом, которое немислимо 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 мази.

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 считает наше молчание и тоже затихает.

Я моргаю, активируя темпорально-вероятностное сканирование. Крошечные цифры всплывают в левом уголке моего глаза. По девочке скользят бледные зелёные узоры. От ПЕДА 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:

AP%: 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 останутся 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 каплей с фрагментов этого «шедевра декоративно-го искусства».

Наконец, девушка говорит почти шёпотом:

– Вы же не копы, так?

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

– Нет.

Эффект присутствия

Вылезать наружу из тёплой палатки не легче, чем принести 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 окованность, 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 что бы 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 одежды 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 слюняй! 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.

— 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 хватается 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 ручки 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.

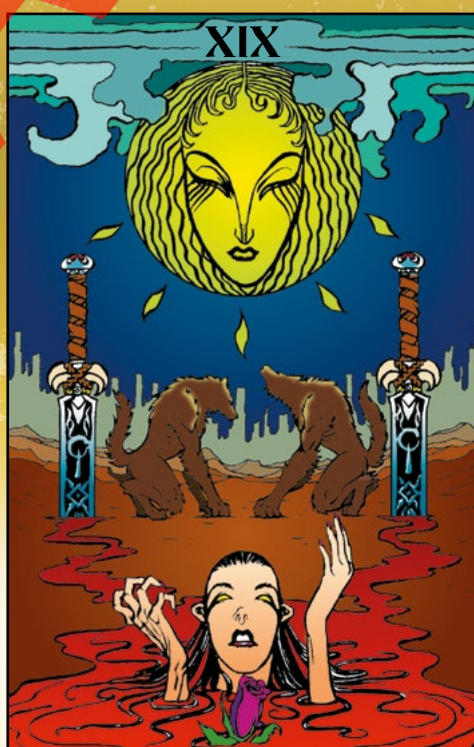
— Нет. Не из-за неё.

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?



Туз Узоров



Луна

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.

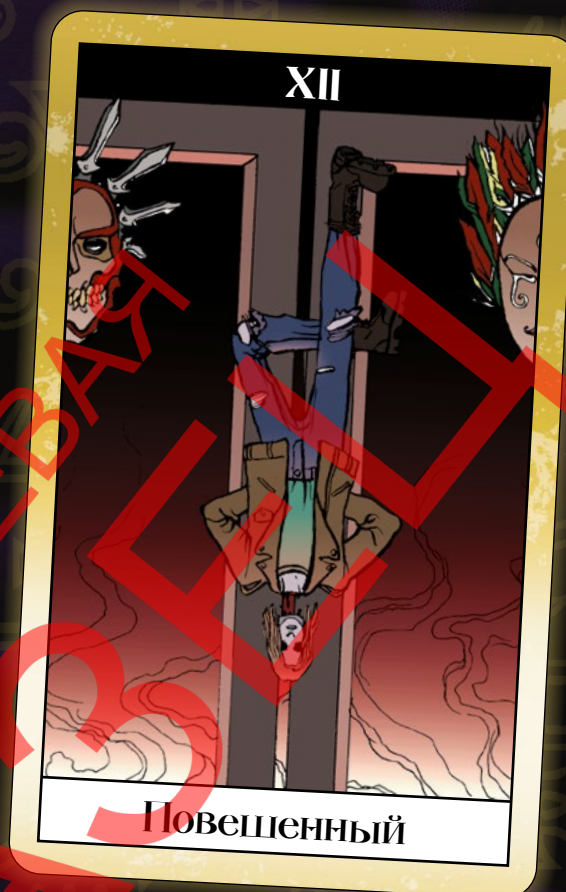
Это не приказ. Это...

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 проваляйся 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.

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. Пожалел 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 прочесть 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. Окаменевшим.

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 предаю 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.





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 бурных 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 вищей в воздухе сферы, полёт которой был прерван запертым вокруг временем.

Ровный мужской голос произносит всего одно слово:

— Сейчас.

Огненный ливень устремляется к воинам. Бронбойные 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 Мианер. Кровь перестаёт течь. Девушка открывает глаза. Они сверкают, словно серебряные блёстки в тёмно-синей бездне. Девушка прищуривается. И снова широко открывает глаза. Вздых. 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,