
Полина Галкова
Костяная фишка
СОДЕРЖИТ НЕЦЕНЗУРНУЮ БРАНЬ
18+

Полина Галкова

Костяная фишка

«Автор»
2026

Галкова П.

Костяная фишка / П. Галкова — «Автор», 2026

Старая карта приводит двух давних врагов к заброшенной часовне, где среди пыли и плесени ждёт странный набор: костяная фишка, пожелтевшая схема железной дороги и правила игры, о которой никто не слышал. Один неосторожный ход — и привычный мир остаётся позади. Теперь их дорога идёт через туман, где станции не значатся ни на одной карте, попутчики говорят загадками, а за каждый шаг приходится платить тем, что не купишь деньгами. Чтобы понять, кто ведёт этот поезд и можно ли с него сойти, героям придётся решить, что они готовы отдать — и готовы ли доверять друг другу.

© Галкова П., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Игра 5
Конец ознакомительного фрагмента. 7

Полина Галкова
Костяная фишка

Игра

Заброшенная часовня стояла на болоте так давно, что даже болото, казалось, забыло, зачем её построили. Мира нашла её по старой карте, которую сама же когда-то украла у человека, чьё имя теперь боялась произносить вслух. Она привыкла, что карты врут, дома оседают, а клады оказываются ловушками. Но эта часовня была с ней честной: она сразу выглядела как место, где хорошего ждать не стоит. Кривая крыша, провалившийся пол, стены, покрытые столетней плесенью в форме чужих лиц. Мира вошла туда с ножом в руке и с мыслью, что если сегодня ей не повезёт, то хотя бы умрёт она не от скуки.

Корвин ждал её внутри. Он сидел на просевшей скамье, положив на колени тяжёлый крест, и выглядел так, будто его сюда принесли вместе с этой скамьёй. Когда-то он служил епископом, потом перестал им быть — то ли из-за греха, то ли из-за честности, то ли потому что боги перестали отвечать на его всенощные молитвы. Мира знала его слишком хорошо, чтобы верить в его святость, и слишком плохо, чтобы считать врагом до конца. Корвин охотился за ней. Мира спасла ему жизнь. Казалось бы — они квиты. Однако, у жизни на всё найдутся свои планы.

— Ты опоздала, — сказал он.

— Ты вторгся, — ответила Мира.

— Это не вторжение. Это ожидание.

— Тогда ты очень странно ждёшь.

Она медленно прошла мимо него, не убирая нож обратно в ножны. В дальнем углу часовни, на алтаре, покрытом слоем пыли, лежала шкатулка. Небольшая, из тёмного дерева, с резной крышкой. На крышке было выжжено слово, от которого у Миры сразу зачесались пальцы: «Сибириум». Буквы были неровные, будто их выжигали не инструментом, а выгрызали чьими-то зубами. Рядом со шкатулкой лежала свёрнутая карта, пожелтевшая по краям, и костяная фишка — гладкая, тяжёлая, с отверстием посередине.

— Не трогай, — сказал Корвин, тяжело поднимаясь с места.

— Ты знаешь, что это?

— Я знаю, что такие вещи не оставляют в заброшенных часовнях просто так.

— Ты знаешь больше, чем говоришь.

— Я всегда знаю больше, чем говорю. Это часть моего обаяния.

Мира усмехнулась и провела пальцами по крышке шкатулки, распахнув её. Ржавый замок поддался слишком легко, будто его открыли только что. Внутри лежали бумаги, буквально тлеющих на глазах. Не книга, не свиток, а несколько тонких, исписанных мелким почерком, пергаментных листов. На первом листе было написано: «Сибириум — игра для тех, кто уже сделал свой выбор. Каждый игрок делает ход. Игра заканчивается, когда поезд прибывает». Ниже шли строчки о станциях, фишках, местных смотрителях и о том, что назад дороги не бывает. Мира прочитала дважды и решила, что это либо очень плохая шутка, либо очень хорошая ловушка.

— Тут сказано, что игра заканчивается, когда поезд прибывает, — сказала она. — А что будет, если он не прибудет?

— Судя по тому, как составлены правила, — ответил Корвин, заглядывая через её плечо, — тогда игра не закончится.

— Мне не нравится, как ты это сказал.

— Мне тоже не нравится.

На карте была изображена железная дорога, которой Мира не видела ни на одной карте мира. Линии уходили в туман, пересекались, закручивались в петли, и рядом с каждой станцией стояли маленькие пометки на неизвестном ей языке. В центре карты был вырезан паз — как раз под костяную фишку. Мира повертела фишку в пальцах. На одной стороне была вырезана цифра один, на другой — маленький поезд.

— Это не карта, — сказала она. — Это доска.

— Это приглашение, — поправил Корвин.

— Ты всегда так говоришь, когда не хочешь признать, что мы в дерьме.

— Я говорю так, когда хочу, чтобы ты не делала глупостей.

— Поздно, дорогой.

Мира вставила фишку в паз. Она сделала это не потому, что поверила в игру, а потому, что не любила оставлять нерешённые загадки. Корвин выругался сквозь зубы и схватил её за запястье, но в этот момент свободная рука выронила крест и коснулась руны на крышке шкатулки. Он сделал это случайно. Или не совсем случайно. Мира потом много раз думала об этом мгновении и так и не решила, что было хуже: то, что он хотел остановить её, или то, что какая-то часть его всё-таки хотела начать.

Игра началась.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.