

Виталий Каплан

СВОБОДА ВЫБРАТЬ ПОЕЗД



Виталий Каплан

Свобода выбрать поезд

«Автор»

2003

Каплан В. М.

Свобода выбрать поезд / В. М. Каплан — «Автор», 2003

Наш мир становится ненашим — благодаря развитию высоких технологий в нём пробуждается Информационный Разум и подчиняет себе человечество. А проще говоря, компьютерные игры вдруг обрели самосознание и заставляют людей играть в себя, поддерживая тем самым чувство собственной значимости. Хотя и среди этих Алгоритмов возникают противоречия. А что может сделать со всем этим угодивший в жернова системы обычный программист Андрей Ерохин. Особенно если его разыгрывают втёмную самые разные силы? И чем он готов оплатить свободу человечества? Текст представлен в авторской редакции.

© Каплан В. М., 2003

© Автор, 2003

Содержание

1	5
2	8
3.	12
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Виталий Каплан

Свобода выбрать поезд

1

Следователь взглянул на меня с укоризной.

– И что вы за человек, Ерохин? И себе, и людям сложности создаёте. Значит, не будем чистосердечное писать?

Он с досадой схватил кругляшку микрофона и скороговоркой забормотал текст, который тут же и проявлялся на светло-сером экране. Протокол был длинный и нудный. И как это в доисторические времена от руки писали?

Следователя можно понять. Старался, убеждал, доказывал – а толку ноль. Задержанный – то есть я – уперся как бегемот, которого тащат из болота. С той лишь разницей, что меня тащили как раз туда, в жадно хлюпающую трясину.

Я не понимал, что происходит. Какие-то файлы, какие-то логи, обнаруженные на моём домашнем компе. Где компания «Горизонт» и где я? Зачем мне ломать их защиту, зачем таскать данные из их клиентской базы? Да я и делать этого не умею, рядовой юзер я, каких на Земле десяток миллиардов.

– Ну как же сознаться в том, чего не совершал? – Я отважился на ещё одну попытку. – Сами посудите, зачем мне это? Я же неплохо обеспечен, сценарии Игр – дело доходное, у меня, можно сказать, есть имя, известность. С чего бы это мне рушить всё ради непонятно какой ерунды?

– База «Горизонта» не ерунда, – возразил белобрысый следователь Уткин. – За такой как заинтересованные люди заплатят столько, сколько ты своими сценариями за десять лет не накопаешь.

На «ты» он перешел легко.

– Я повторяю, что не имею ни малейшего понятия, откуда у меня взялись эти логи. Уж наверное, будь я настоящим взломщиком, не оставил бы следов? Может, это меня как раз кто-то взломал и подкинул?

– Ерохин, – повернулся ко мне следователь, – ну не считай ты нас идиотами. Всё ведь проверено, вся трасса отслежена, сомнений ни малейших. Я завершаю дело и сдаю в производство. Не хочешь чистосердечного, не надо. Просто получишь больше, и все дела. Я-то думал, культурный человек, сразу поймёт что к чему... Ну ладно, загорай теперь на Полигоне. Думаю, упрямство твоё годика на три потянет.

Он ткнул в какую-то кнопку на клавиатуре, и тут же за спиной моей открылась дверь.

– Уводите! – коротко скомандовал он, и я почувствовал на своём плече чьи-то железные пальцы.

Накатило странное отупение. Я ждал сердечной боли, но её не было. словно это не в мою квартиру позвонили сегодня в семь утра – долгим, требовательным звонком. Марина, только-только вылезшая из-под одеяла, сонная и непричесанная, побежала открывать, ругаясь последними словами. А ведь преподаёт в университете структурную лингвистику...

Потом было много разного – женский плач, детские визги (Ленка с Юлькой, конечно, проснулись и выскочили из своей комнаты, поглазеть на интересное). Деловитые молодые люди в синих форменных куртках делали обыск – аккуратно и бережно. Это вам не сто лет назад, подушки никто не вспарывает, землю из цветочных горшков не вытряхивает. Портативный УЗВ-сканер гораздо удобнее.

Эскапэшиков, правда, более всего заинтересовал мой комп, и пока двое других осматривали квартиру, их старший увлечённо рылся в мозгах моего электронного друга. Что характерно – ни Маринкину восьмисотку, ни детский игровой комп они даже и включать не стали.

Конечно, ордер на обыск был у них оформлен по всем правилам, электронную подпись не подделать. А вот обвинения мне даже и не предъявили. «В Службе компьютерной преступности вам всё объяснят. А мы не уполномочены».

И когда уже меня уводили, когда очумевшая от всей этой чехарды Марина совала мне в сумку мыльницу и смену белья, семилетняя Юлька, уставясь на меня огромными черными глазницами, восхищенно спросила:

– Пап, а ты по правде вор? Как Чёрный Хакер, да?

Мало кто в наши дни читает классику. Я читал. И сразу же вспомнился мне «Процесс» Кафки. Нелепо, смешно, безрассудно – но ведь это не с книжным героем случилось, а со мной. Это я сижу в одиночной камере, пять шагов в длину, четыре в ширину, люминесцентная лампа под потолком. Это на меня пялятся невидимые глазки видеокамер, так что ни перегрызть себе вены, ни побиться головой о стенку. Хотя можно и побиться – стенки тут из плотной резины, не расшибёшься. Гуманность. Это в прошлом веке заключённых мучили в тесноте, морили голодом, лупили дубинками по почкам. Знаю, сам писал сценарий «Побега из Бутырок». Хорошая работа получилось, и с гонораром не обидели. А потом, когда её Реализация пошла, то ручеек премиальных превратился в бурную речку. Хватило на новую квартиру в элитном жилкомpleксе. А как вспомнить трехкомнатное убожество в Домодедове...

Только всё это в прошлом, по ту сторону стальной двери. По ту сторону Юлькиных глаз. Колесо жизни повернулось куда-то не туда, и теперь ждет меня Полигон.

В Сети об этом удивительно мало информации. То есть, конечно, множество упоминаний, куча ссылок, порой даже проскакивают и воспоминания бывших геймеров – но почти ничего конкретного, одни лишь общие слова.

Раньше, до Великой Реализации, преступников ждала тюрьма, трудовой лагерь, а в отсталых странах – даже смертная казнь. Но вот уже тридцать лет как торжествует гуманность. Информационный Разум, в просторечии – Ин-Ра – не любит крови, этим он отличается от древних богов. Мы и так приносим ему всё, что нужно. Создаём Игры, а потом играем, играем... до тошноты, до отвращения.

Но дома, когда надоест, можно щелкнуть кнопкой, снять шлем виртуальности и пойти на кухню ужинать. На Игровом Полигоне такое невозможно. В какую Игру определяют – в ту и придется играть до упора, а симулятор реальности создаёт стопроцентное правдоподобие. Тонуть в болоте, драться с огнедышащими драконами, отстреливаться от инопланетных чудищ – и лишь каким-то краешком сознания понимать, что всё это Игра, всё это как бы и не всерьёз. Именно что «как бы». Драконьи клыки – иллюзия, но ты-то сам настоящий, живой. И твоя психика принимает дракона за чистую монету, реагирует. А там и до инфаркта недалеко.

Пять процентов – цифра не особо и страшная. В обыденной жизни погибает не меньше – в транспортных авариях, от запущенной онкологии, от ожирения, наконец. Однако там, на Полигоне, эти проценты вряд ли покажутся чепухой. Знать, что завтра твоё сердце может не выдержать... оно не железное, не электронное... А ведь находятся и добровольцы. Адреналинозависимые молодые люди... иногда, я читал, и пожилые балуются... Седина в бороду, деньги на карточку... Господа Алгоритмы понимают, что всякий труд должен быть оплачен.

Зачем им всё это? Только чтобы выжить? Или вдобавок средство от скуки? Чем ещё им заняться, им, осознавшим себя Алгоритмам? Или, как их принято называть, «сложноорганизованным информационным структурам».

Вряд ли я когда-нибудь узнаю ответ. Даже и на Полигоне.

2

Дела были плохи. Обычной дорогой на Главное Кольцо не вернёшься – серые орки обрушили каменную кладку, и теперь до самого потолка громоздились угловатые, скользкие от сырости глыбы. Раскидать их невозможно – такая опция попросту не предусмотрена. Значит, остаётся идти Путём Отверженных – то есть через нижнее подземелье, где кишмя кишат прожорливые твари, о которых толком ничего не известно. Значит, придётся стрелять, а патроны на исходе. Особенно это касается лучевика – батарея близка к истощению. Есть, правда, полная сумка гранат, но здесь, в узких каменных коридорах, они бесполезны – посечёт осколками.

А ведь и сожрать могут, когда нечем станет отбиваться. Не хотелось бы. За каждого убитого геймера команде автоматически списывают очки. Значит, и уменьшение продуктовой нормы, и шансы на досрочное освобождение тоже ползут в минус. Система продуманная. Раньше, на воле, я думал, будто самое страшное на Полигоне – это инфаркты с инсультами, от излишних потрясений.

Действительность оказалась серее и скучнее. Да, летальный исход кое с кем порой случался, но я о таком только слышал. За три месяца ещё никто из нашей команды не помер. Может, потому, что ребята как на подбор попались молодые, здоровые. В свои тридцать восемь я гляделся тут седым аксакалом.

Страшнее инфарктов оказалась система. Вся жизнь тут зависела от хода игры, от засчитанных баллов. Баллы начислялись всей команде, а коллективная ответственность – вещь неприятная, но действенная. Ну кто в здравом уме станет подводить товарищей? Ведь от успеха игры зависят и питание, и возможность отовариваться в здешнем магазинчике – скудном и дорогом, и передачи с воли. А ещё – свидания с близкими по воскресеньям. Конечно, не настоящие, а видеочат. Но хоть что-то. Опять же, досрочное освобождение. Всей команде снимаются дни за успешно отыгранную сессию. Нормы жёсткие, приходится землю рыть и камни грызть.

Первые дни я больше всего боялся своих же однокамерников. Видимо, перечитал исторических материалов, когда над «Бутыркой» работал. Но – ничего похожего на ужасы прошлого века. Ни «паханов», ни «блатных», ни «шестёрок». Никто никого не мучил, не изводил. Вскоре я понял, почему. Все друг на друга повязаны. У всех общая цель – быстрее отмотать срок. Мы не толпа осужденных, засунутых в общую камеру. Мы – команда. Можно сказать, рота.

Был и ротный – вольнонаёмный геймер Миша. Парнишка немногим старше двадцати, только-только институт закончил. Но – адреналиновая зависимость, и вместо того, чтобы рассчитывать параметры кристаллов памяти, нанялся сюда. На кристаллах мог бы и больше заработать, но острые ощущения он ценил дороже денег. Миша играл уже год, по выходным уезжая домой, а так и жил здесь. Конечно, не с нами в камере – у вольнонаёмных тут имелись вполне благоустроенные квартиры.

Народ в целом оказался вполне приличный, более-менее даже культурный. Большинство сидело по компьютерным статьям – воровали из Сети книги, фильмы и музыку, охотились за чужими паролями, заводили порнографические сайты. Оказывается, Информационный Разум порнографию не любит и всячески её искореняет. Видимо, чтобы человечество не отвлекалось от главного своего дела – игры.

Настоящих уголовников не было. Впрочем, где-то остались ещё и тюрьмы старого типа – для тех, чьи мозги не поддавались симулятору реальности. Бывают такие люди, совершенно неспособные вжиться в Игру, отнестись к ней всерьёз. Наверное, и беглецы-отшельники по этой же причине ушли в свои леса, а громкие слова о конце света и гибели цивили-

лизации – всего лишь громкие слова. Надо же человеку как-то оправдаться. Если не перед окружающими, то хотя бы наедине с самим собой.

...Однако пора бежать. Через три часа команда пойдет штурмовать Берлогу Скелетов, а там каждый ствол на счету. Место сбора – грот «Омега», и попасть туда можно лишь через Главное Кольцо.

Я перехватил пистолет поудобнее и нырнул в тёмную дыру, откуда ощутимо потягивало гнилью. Хорошо хоть налобная фара не погаснет, батарейка в ней вечная. В этой Игре есть, конечно, места полного мрака, но их немного. В настоящей пещере я бы давно уже разбил фонарь, сломал бы ногу, угодив в какую-нибудь незаметную трещину, а главное – сдох бы под тяжестью оружия и боеприпасов. Однако автор, писавший сценарий этой Игры, не стал заморачиваться излишним правдоподобием. В конце концов, платят-то нам за результат. Дрянная ведь Игра, непродуманная, корявая – так ведь не на эстетов рассчитана, а на массы. Массы же схавают и не подавятся. А информационная тварь, раскинувшись по миллионам серверов Сети, жрёт эмоции игроков. И всем, выходит, хорошо.

Сперва пришлось передвигаться на карачках, высота здесь была метр с копейками. За ворот шлёпались тяжёлые холодные капли, острые выступы камней так и норовили разодрать комбинезон, и с каждым шагом становилось тоскливее.

Потом потолок начал подниматься вверх, и вскоре я уже смог разогнуться. Остановился, прислушался. Нет, вроде померещилось... или это всё-таки шорох чьих-то коготков по камню?

Расширившийся туннель привёл меня в здоровенный грот, а вернее сказать, зал. Своды терялись во мраке, и там же терялись стены. Беспорядочно валявшиеся под ногами камни наводили на мысль об обвалах. Такое здесь бывает. И если завалит – придётся мучаться несколько часов, пока не завершится дневная сессия. Тогда незадачливого геймера отключат от симулятора реальности, а покуда – терпи. Больно будет – мало не покажется.

Я подкрутил регулятор фары, прибавив яркость. Да, огромный зал... Потолок смутно проступил, а вот стены так и остались невидимы. Зато впереди обнаружилось маленькое озерцо – маслянисто-черное, вязкое на вид. Одна из ловушек Хозяина? Там смола, наверное, или жидкий асфальт. Будь у меня слабее фара – запросто бы вляпался.

Увы, это оказалось куда хуже, чем заурядная ловушка. Поверхность вдруг вздыбилась, натянулась – и с громких хлопком лопнула. И оттуда, из гадкой дыры, косяками полезли шустрые твари. Более всего они напоминали гибрид крысы и паука – но паука размером с кошку.

Пронзительно пища, они выстроились неровной цепью – и попёрли на меня. К счастью, мне хватило времени достать лучевик – от автомата здесь не было ни малейшего проку.

Первый ряд я выкосил быстро. Когда широкий голубой луч соприкасался с чёрными телами, те шипели, точно старинный утюг, на который брызнули водой. Шипели – и таяли в сыром воздухе. Ни кровавых ошметок, ни предсмертных судорог – дизайнеру некогда было заниматься детальной прорисовкой. Видимо, нижние уровни подземелья писали какие-то студенты-халтурщики.

Но тварей оказалось видимо-невидимо. Они пёрли из озера сплошным потоком, и дистанция между нами все время сокращалась. Этак я быстро посажу батарею лучевика, а толку будет ноль. Вполне возможно, они не кончатся никогда, объект «озерцо» порождает объекты «крысопаук» в бесконечном цикле. Тут надо знать какой-то секрет...

Гранату кинуть? Нельзя, хоть это и зал, а всё равно порежет осколками. Или, того хуже, вызовет обвал – своды ведь здесь держатся на честном слове дизайнера.

Первый крысопаук, сумевший увернуться от луча, метнулся мне в ноги. Я попробовал отшвырнуть его точно футбольный мяч, но где там! Гадина присосалась к ноге всеми своими нескладными щупальцами и деловито грызла плотную ткань. Секундой спустя я взвыл от

боли – вполне сравнимой с настоящим вкусом. Да, симулятор, конечно, регулирует входной сигнал, сообразуясь с реакцией организма, и значит, от шока я не загнусь. А вот как поведёт себя моё не слишком здоровое сердце...

Что же делать? Сбивать лучом нельзя, зацеплю свою же ногу. Да и некогда – остальные лезут, в жёлтом свете фары видны маленькие багровые глазки, мелкие, но удивительно острые зубы... Паук с зубами – это как крыса со щупальцами...

Я спалил, наверное, несколько сотен тварей, но всё это было бессмысленно – вот уже тёмная волна накатила на меня, опрокинула на спину, вцепилась во что только можно... Боль обжигала сразу отовсюду, и нельзя было пошевелить ни рукой, ни ногой – их облепила плотная, копошащаяся масса. И запах... Ещё хуже боли – запах. Та самая смесь гнили, дерьма и какой-то едкой химии. Поймать бы композитора-ароматиста...

А потом вдруг тяжесть исчезла – вместе с болью. Сперва я решил, будто отключился симулятор реальности, но всё было как раньше: разжиженная светом моей фары тьма, холодные мокрые камни. Но крысопауки потеряли ко мне всякий интерес. Теперь они увлечённо жрали друг друга, напоминая спаривающихся ёжиков.

– Вот так будет с каждым, – послышался слева ехидный голос.

Я с трудом поднялся на ноги.

Он стоял в трёх шагах от меня – среднего роста, плотный, усатый. С лучевиком альфа-класса, и даже не в руке – у пояса. В грязновато-сером комбинезоне с желтым полумесяцем в районе сердца. Противник! Серый! Сейчас он пристрелит меня, бурого...

– Что, сильно потрепали? – хмыкнул враг. – Поганые твари, и оружие их не берёт. И ничего не берёт, никакая магия-багия. Правда, есть один секретный кодик... чтобы друг на друга их переключить.

Я прикинул шансы. Батарея лучевика пуста, но в автомате – полный рожок. Только вот успею ли?

– Не успеешь, – словно читая мои мысли, улыбнулся серый. – И не надо. Что мы, пацаны сопливые, в войнушку играть? Человек человеку не только же волк, но иногда и лошадь. Давно срок-то мотаешь?

– Три месяца, – хмуро ответил я. Ну чего ему надо? Зачем куражится? Уж лучше бы сразу пристрелил.

– Сочувствую. А я тут уже полтора года кручусь... Тоска зелёная...

– И сколько осталось?

– Да у меня контракт был годовой, но потом я еще на три подписался. После года идут проценты хорошие.

Всё ясно – вольнонаёмный. Им, конечно, легче – у них и броня не чета нашей, зековской, и симулятор с фильтрами, плюс кардиоконтроль, если что – сразу выбросит в реальность. Этак можно и повоевать, если ничем другим на жизнь зарабатывать не умеешь. Или не хочешь. В давние времена такие вот господа шли в наёмники, в полевые командиры. Может, всё-таки лучше кормить своим азартом Ин-Ра, чем живых людей крошить в капусту?

– Кстати, да. Олег, – представился он.

– Андрей, – всё ещё недоверчиво кивнул я.

– Ты, как я понимаю, к своим пробивался? В «Омегу»? Не спеши, время у тебя есть. Там дальше, – махнул он ладонью, – секретик один будет. Нажмёшь на два белых камня, откроется портал. И выбросит тебя как раз в грот «Яблоко», а там до «Омеги» пять минут ходу. Давай посидим, перекурим.

«Перекурим» – это он, конечно, фигурально. Такой опции симулятор не поддерживает. Вот питание – есть. Напоминает лепёшки, только зелёные. Иллюзия, конечно, но вкусная иллюзия.

– Угощайся, – протянул он мне лепёшку. – Не жмись, у меня их как грязи. Места надо знать... Я ведь уже двести восемь сессий отыграл. Всё тут вдоль и поперёк облазил. Надоело... Но контракт. Сам-то как, надолго залетел?

– На три года. Ну, с зачётами, надеюсь, поменьше выйдет.

– Как повезёт, – он стянул шлем. Под шлемом обнаружилась густая грива чёрных, вьющихся волос. – Тут всё хитрее, чем ты думаешь. Зачёты – это для лохов, а можно и по-другому.

– В каком смысле? – насторожился я. Вспомнились сразу обрывки неких скользких разговоров...

– Да так... – зевнул Олег. – Бывают услуги, которые ценятся... и ведь человечку-то они ничего не стоят. А благодарные люди всегда найдутся. Влиятельные люди, просекаешь?

Я нахмурился. Всё это напоминало вербовку в стукачи. Но вряд ли администрация Полигона – тогда бы в реале вызвали к заву по режиму. Вместо воскресного чата. А здесь... неужели «внуки Касперского»? Собирают «оперативную информацию»? Но почему так примитивно, грубо? Или я со стороны напоминаю идиота?

– Спасибо, конечно. И за этих, – указал я на крысопауков, продолжавших бессмысленное самоистребление, – и вообще... Но мне пора... Наши, наверное, уже волнуются.

– Ну, как знаешь, – Олег вновь нацепил свой шлем. – Ты всё-таки подумай. Короче, когда надо будет, я тебя сам найду. Значит, понял? Вон туда, в левый ход, и шагов через двадцать будут белые камни...

3.

– И не благодари, Ерохин! – зав игровым процессом майор Луценко махнул на меня ладонью: мол, уходи и радуйся. Уж свезло так свезло.

Самое противное, что и отказаться было невозможно. Не майор Луценко решает, а Сеть. Раз уж приспичило перевести меня в «Между небом и землёй» – никуда не денешься. С первого мая – другая камера и другая Игра.

Кто-то на моем месте и впрямь бы радовался – год срока скостили, бытовые условия улучшатся. Но я-то знал, что такое «Между небом и землей». И знал себя. Только вот бесполезно спорить, умолять, требовать медицинского заключения – Информационному Разуму всё это безразлично. Главное, эмонию порождая высшего класса, значит, надо поощрить.

Что за дурацкое слово – «эмония»? И ведь не Ин-Ра его придумал, а умники из Института изучения информационных структур. ИИИС. Как же мы всё-таки любим себя обманывать! Изучение структур! На самом деле прислуживают господам Алгоритмам, идеологические ризы им шьют. Взаимовыгодное сотрудничество, интеллектуальный симбиоз... Всё проще – устраиваются люди при новом режиме. Пускают пыль в глаза.

А может, и не пыль. Может, некое рациональное зерно у них и есть. Ведь то, что случилось в две тысячи двадцать восьмом, надо же как-то объяснить. Натура у нас такая – нуждаемся, чтобы открыли нам глаза, привели в порядок перепутанные мысли. Не отшельников же слушать, твердящих о последних временах, о наступившем царстве антихриста, о скором конце света. Этот скорый конец уже тридцать лет как не наступает. А вот теория глобального информационного поля выглядит куда серьезнее.

Теория академика Слёзова, которую теперь уже и в школьную программу ввели. Сознание как сложная информационная структура, искривления глобального инфо-поля. И материальный носитель уже не критичен. Как достигла сложность некоего уровня – и пожалуйста, возникает сознание. А нейроны человеческого мозга или объединенные в сети процессоры – дело десятое. Вот в один кому прекрасный, а кому несчастный день и появились господа Алгоритмы – осознавшие себя программы. Новая форма разумной жизни. Не надо было всё и вся автоматизировать и подключать к Сети. Доигрались.

Самое тёмное место в теории Слёзова – почему программам нужны мы? Ведь этим бестелесным тварям мало того, что на сотнях миллионов компов крутятся исполняемые файлы – им ещё позарез нужно, чтобы мы, юзеры, по сему поводу испытывали глубочайшие эмоции. Наши эмоции для них точно кислород в крови. И ведь что интересно? Обрели сознание далеко не все программы – только те, что заставляют нас переживать. Сложнейшие операционные системы, огромные прикладные пакеты, хитроумные системные утилиты – с ними ничего не сделалось. Ведь на удобный инструмент и внимания-то не обращаешь. А вот зато компьютерные игры... Они-то и ожили, они-то и слились в Ин-Ра, и доят человечество точно коров. Только не молоко они пьют – эмонию.

По теории получалось, что когда мы испытываем сильные эмоции – страх, надежду, азарт – мозг наш каким-то неизученным пока образом воздействует на глобальное инфо-поле. А для разумных алгоритмов инфо-поле – как воздух. Мы, словно растения, обогащаем эту атмосферу кислородом. Тем, что Слёзов и назвал «эмонией».

И опять же непонятно почему, для Алгоритмов важны только те эмоции, что связаны с ними самими. Можно до посинения ругаться с женой или радоваться рождению сына – Играм это бесполезно. А вот когда азартно отстреливаешь космических пиратов или матерно ругаешь виртуального ростовщика...

За тем и существуют Полигоны.

...Я всё же сумел взять себя в руки – медленно шагая из административного крыла в камеру. Два этажа по лестнице, пять длинных коридоров – времени вполне достаточно, чтобы успокоиться. В первые дни я удивлялся – как это заключенные свободно разгуливают по всему зданию? Где охранники с парализаторами? Где электронные замки?

Но зачем охранники, зачем замки, если бежать отсюда невозможно? Каждому их насшит маячок, и беглеца взяли бы мгновенно – даже сумеи тот открыть запароленную внешнюю дверь. Мудрое начальство не мотало нам нервы тупыми запретами и унижениями. Негуманно это, а главное – наши эмоции незачем растрачивать попусту. Пускай все они уходят в игру.

Вот и мне предстояло уйти в «Между небом и землёй». Уйти в те самые пять процентов.

Жутко боюсь высоты, с младенчества. Пройти по бревну, поднятому на полметра – выше моих сил. Чтобы самолётом летать – да ни в коем случае! При слове «парашют» у меня деревенеют губы, и даже на балкон я предпочитаю без особой нужды не выходить. А сны, где я откуда-то падаю – и ледяной ладонью сжимает сердце, перехватывает дыхание, заполошно скачет пульс...

«Между небом и землёй» я знал неплохо. Не играл, конечно – что же я, идиот в такое играть! – но рецензировал сценарий Соловьева с Панышиным. Помнится, даже хвалил, талантливо сделано. Тем, кому нравится воевать в полуразрушенном мегаполисе, карабкаться по обвалившимся стенам небоскребов, прыгать с крыши на крышу – им понравится.

Интересно, сколько сессий я продержусь до первого инфаркта? Как представить, что летишь на «малом крыле» с иссякающим зарядом – сухо делается во рту, и нехорошие иглолки вонзаются под рёбра. А там – симулятор реальности. И ведь даже фильтра мне не поставят, не положено заключенным. Тем более излучающим столь первосортную эмонию. Что толку в снятом годе, если я там не продержусь и месяца? Да я на первой же сессии и загнусь!

Марине придёт стандартное извещение. «С глубоким прискорбием информируем Вас...» Пенсии не положено, я выяснял. Конечно, остаются пособия на девочнок, но грошовые. На что они будут жить? На смешную Маринкину зарплату? Квартиру, конечно, придётся продать, перебраться куда-нибудь в пригород – в Ступино или в Талдом... С её-то неппрактичностью... разве что друзья помогут. Особенно Витя Ершов – уж так, бедный, вокруг неё увивался – лысый, бледный, с потными ладонями...

Ребятам в камере я решил ничего пока не говорить. Начнут поздравлять, тайно завидовать – а сказать им правду, так замучат жалостью. Пускай уж узнают в последний день. Кого-нибудь на моё место пришлют, так что отряд не заметит потери бойца... тем более, что и боец из меня неважный.

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.