

Глава 1 – «Девиянт»

Оглушительно захохотав, я с вдвое большим интересом принялся изучать карточку гражданина. На последнюю несколькими минутами ранее поступила свежая информация с результатами моих обследований в клинике детдома. Но тут меня поразил новый взрыв хохота – поначалу я обратил внимание лишь на самую нижнюю строчку, пропустив нечто куда более важное.

Объект №31297474

Имя: Эрнст

Фамилия: Шадвер

Возраст: 16 лет

Карта гражданина: SW-16-82309578

Коэффициент девиации: 0.96

Уровень физического здоровья: 8/10

Уровень психического здоровья: 1/10

- Ты чего...? – нахмурился мой сосед по отсеку, готовящийся к полному погружению в своей капсуле, которые, к слову, являлись одновременно и нашими кроватями.

Из моих глаз хлестали слезы, а сам я бился в странных судорогах, вызывая немалую тревогу у парня.

- Двенсто.. шсть!!! – хихикал я, катаясь от одной стены к другой.

После небольшой паузы интересную реакцию теперь выказывал не я один.

- Девиянт! – вскрикнул парниша, который явно был младше меня на несколько лет.

Коротковолосый блондин с идеальными чертами лица, потенциальный красавчик в будущем – жаль, вся его красота сгниет, не найдя себе предназначения. Такие, как мы, редко выбираемся из огромной кучи дерьма к свету. Исковерканные души, покореженные люди, сломанные судьбы.

Я резко посерьезнел – мой взгляд внимательно и пристально наблюдал за действиями паренька. Пьяное веселье как рукой сняло.

- ...! – блондин остервенело тыкал по интерактивному наладоннику, явно вызывая тревогу или охрану.

Тот весь, казалось, побелел, обезумев от страха и ужаса.

- Букашка... – как-то грустно заметил я, поникнув.

Раньше думал, мол, повезло мне с его подселением в мой отсек – вроде бы вежлив, начитан, в глазах мелькают искорки интеллекта. Но нет, я ошибался – такой же раб и отброс, как и все остальные. Подвержен рабской идеологии Полиса, не способен мыслить рационально и трезво,

жалкий мусор. Ничем не отличается от большинства человечества.

В ярости я мазнул взглядом по сжавшейся у противоположной стены просторного отсека фигуре в капсуле, но тут же успокоился.

- Не подходи!!! – завизжал блондин, заметив, как я поднимаюсь на ноги.

Не обращая теперь уже никакого внимания на своего сожителя – отныне он лишь пустое место, не более – я устроился поудобнее в своей капсуле. Подключать ее и уж тем более погружаться в VR я даже не собирался – не планировал становиться удобным Полису овощем. Ни за что не превращусь в кусок плоти и костей, питающийся через трубочку и месяцами без перерыва бегающий в ненастоящем мире с ненастоящим волшебным мечом в руке, убивая настоящих драконов.

Нет, нет, нет...

Поерзав в капсуле-кровати – покрытие было отменным – я расположился с максимальным комфортом, закинув ногу на ногу. Понимание того, что мой уровень девиации превышает все возможные границы, ничуть не пугало. Убивать все живое на своем пути почему то не хотелось. Да и вообще, девианты это не убийцы, не маньяки, не насильники – это НЕУДОБНЫЕ для общества люди.

Неподходящие, не стыкующиеся с привычными цивилизации устоями.

- Лишние... - пробормотал я, морщась от периодически раздающихся в отсеке всхлипываний соседа.

Охрана или еще кто-то вламываться в наш отсек не спешил – видать, знают о реальном положении дел, неспроста же тут несколько камер по углам натыкали. Однако это ничуть не меняет того, что вскоре я могу оказаться в каком-нибудь Алькатрасе планетарного масштаба – 0.96 это тебе не шутки...

Вконец устав от шуршания, хрюканья и дерганья блондинистого паренька, я с шумом захлопнул капсулу виртуального погружения, полностью изолировав себя от внешнего мира.

- До подключения к вир... - начал приятный женский голос, но я довольно быстро оборвал процесс погружения.

- Отставить!

- Принято.

Успокоившись, я продолжил свои размышления.

За всю историю существования Полиса было зафиксировано не больше десятка антисоциальных граждан с коэффициентом девиации выше, чем 0.6. Одним из таких, по совместительству также известным как Девиант, был некий Матвей Ковач. На протяжении нескольких лет прошлого десятилетия он убил, изнасиловал и запытал до смерти почти две сотни беременных женщин. За день до казни провели анализ его коэффициента девиации – он был равен 0.81.

Это было феноменальным результатом.

- Девяносто шесть... - прошептал я, взхломачивая нестриженные черные патлы, постоянно лезущие в глаза.

Прошел почти год с убийства родителей – уже на следующий день, по прибытию в детдом, во мне нельзя было найти и капли горечи, сожаления, боли утраты. Я практически омертвел, научившись натягивать на людях маску безграничного веселья и общительности. Трюк продержался не больше месяца – детдомовцы откуда-то узнали обстоятельства моего попадания сюда.

Во мне стали видеть не добродушного веселого экстраверта, а шизофреника-психа, поехавшего крышей после смерти близких людей. Я потерял даже намек на возможность иметь друзей, равно как и необходимость притворяться нормальным. В итоге я замкнулся еще сильнее, перестав иметь какие-либо контакты со сверстниками.

- Уроды... - зло прошептал я, переворачиваясь на левый бок и закрывая глаза.

Тяжело вздохнув, я избавил разум от посторонних мыслей и тревог – уставшим от довольно тяжелого дня мозгу и телу требовался отдых.

- Класс! – взвизгнула я, пребывая в высшей стадии впечатления от просмотра вступительного VR-ролика игры «Plexus».

«Создание игрового персонажа...»

Первая и единственная в своем роде – по крайней мере, на данный момент – VRMMORPG потрясла человечество, стоило слухам о ее разработке покинуть пределы компании «Nexus». Ранее обладатели капсул полного погружения могли довольствоваться лишь простенькими шутерами и бродилками, где не было ни доступа даже к кооперативу, не говоря уже об отвратительной графике и физике.

Проект «Plexus» взорвал игроиндустрию уже на том этапе, а сейчас, в день релиза, весь Полис сотрясала чудовищная буря эмоций, захватившая умы и сердца геймеров всех мастей. Мир благородного фэнтези – мечи, магия, профессии, квесты, старый добрый совместный отыгрыш ролей – обещал 91% процентное соответствие реальности и полное отсутствие разделения на зоны и сервера.

- Класс... - вновь восторженно пролепетала я, до сих пор витая в абсолютной невесомости и не чувствуя тела.

Прямо перед моими глазами появилась моя реальная фигура, которую мне предложили принять, как игровой аватар – длинные рыжие волосы, зеленые глаза, веснушки, миниатюрное строение тела и мерзкий шрам через всю правую щеку.

Невероятный уровень качества!

- Принять! – почти сразу произнесла я, решив не делать каких-либо изменений в своей внешности.

Обладание идентичным реальному телом сулило большой уровень ассимиляции с игрой – не нужно будет заново привыкать к новым пропорциям тела и прочей ерунде. Да и в основном лишь школьники промышляли созданием супер-крутых аватаров с ногами от ушей и под два метра ростом.

Омерзительно, если вам интересно мое мнение.

«Создание игрового псевдонима...»

- Тенеубийца! – с надеждой произнесла я.

А в следующее мгновение восторженно вскрикнула – никнэйм был успешно проанализирован и принят системой.

Свое настоящее имя – София Биркхольц – я палить в сети не хотела. Принципы и еще кое что по мелочи, кхм.

Тенеубийца - мой основной псевдоним виртуальных миров, в том числе и обычного интернета, пришел из одной старенькой книги о приключениях парня по имени Кален Дрен. Одной из любимейших книг, стоит заметить.

Повезло, что никто не успел его подцепить – теперь среди нескольких миллиардов игроков я буду щеголять отменным уникальным никнэймом без дебильного набора символов разного регистра и цифорок. А как он будет подходить моему планируемому игровому классу, ммм...

«Распределение основных характеристик...»

Доступно к распределению очков: 10

Жизнь – 100%

Каждое очко добавляет 1% к общему множителю

Энергия – 100%

Каждое очко добавляет 1% к общему множителю

Сила – 5

Каждое очко добавляет 0.5 характеристики

Интеллект – 5

Каждое очко добавляет 0.5 характеристики

Ловкость – 5

Каждое очко добавляет 0.5 характеристики

Подумав с минуту, я решила закинуть все десять очков в ловкость – тяжелобронированным танком ни мой характер, ни моя комплекция не позволит, да и боль терпеть неохота. Маги это не мое – они мне кажутся скучными тыловыми крысами без экшна в геймплее. А вот какие-нибудь крысы-разбойники и снайперы-лучники это уже по моей части, везде и всегда за них отыгрываю.

Итого – 10 очков ловкости, правда, не знаю пока, что мне это даст и дает ли это что-то вообще.

Компания «Nexus» постаралась как следует сохранить подобные подробности о своем детище – все узнают все на практике.

«Вход в случайную стартовую локацию мира «Plexus»...»

<http://tl.rulate.ru/book/4751/85991>