Выверт сам не знал, что всё будет так. Его сила являлась мощной мыслительной силой, сосредоточенной на построении симуляций «что если». Информация приходила из сети Осколков и собственными силами Осколка. Сила Тейлор просто отправляла данные в обмен на данные. Ввиду того, что Осколок Тейлор так же играл с симуляциями, хотя и более материальными, получился эффект синергии.

После множества попыток Выверта подступиться к Тейлор в Симуляциях, Осколок Тейлор получил массу полезных данных. Чтобы информация не пропала зря, он решил, что Хозяйке не будет лишним ознакомиться с этими симуляциями.

Во сне Тейлор пережила раз за разом попытки похищения, шантажа, убийства, смерти близких людей, даже собственную смерть. Раз за разом она переживала ситуации снова и снова, что привело к огромному всплеску стресса. «Умирая» под завалами тайной базы злодея, она испытала второй триггер.

Она не хотела больше чувствовать боль, ужас и переживать эти кошмары. Все её силы ничего не могли поделать с сложившейся ситуацией, порождая небывалое отчаяние в её душе.

Осколок не то чтобы сделал это специально, просто его понимание человеческой психики и разума было чуждым и неполным. В симуляциях события достигли огромного масштаба и размаха, для Тейлор происходящее было реальным, поэтому обратная связь с силой так же была реальной.

Столкнувшись с непредвиденной проблемой, Осколок попробовал найти решение проблемы. Обработав разные варианты, Осколок принял решение и изменил «навык» «Разум Игрока», чтобы он больше соответствовал потребностям Хозяйки. После этого он добавил новый «навык» «Тело Игрока».

Это «решило» проблему. Тейлор больше не чувствовала того страха и ужаса от происходящего, исчезла боль и разум очистился.

Утром проснулась совсем не та Тейлор, которая ложилась спать ранее. Навыки и характеристики ощутимо скакнули в числах, но главное было не в этом.

«Тело Игрока» сделало тело Тейлор «аватарой». Оно было непосредственно под управлением её силы, но её «Разум Игрока» отдавал команды. Подобно тому как игрок управляет цифровым персонажем, Тейлор управляла своим телом точно так же. Двигайся туда, делай то, взаимодействуй с этим — всё эти интерактивные действия осуществлялись, словно кем-то «другим». Так же как игрок не чувствует боли и страха своего персонажа, так же и Тейлор перестала чувствовать это. Даже с одним «очком здоровья» и смертельно покалеченная она может действовать, пока это осуществимо «Телом Игрока».

Всякие эмоции исчезли с её лица. Проснувшись, она быстро села и осмотрелась. Проверила время и дату. Заглянула в окна на улицы, проверяя обстановку.

«Это не симуляция», — она осознала. В симуляциях у неё не было выбора возможности действовать иначе. Сейчас она контролировала действия.

Тем не менее у неё не было идей, что произошло. Сон и второй триггер сделали воспоминания в лучшем случае нечёткими. Тем не менее, кое-какой опыт всё-таки остался. Тем не менее его было недостаточно, чтобы внести ясность.

Рост характеристик и сил был приятен, но Тейлор не совсем понимала, что к этому привело.

Спустя несколько минут размышлений, она подумала, что это мог быть результат работы силы Разлома.

Она заметила появление нового навыка и изменение старого. Описание было обнадёживающим, чему Тейлор даже обрадовалась. Теперь она могла просто отдавать приказы, а тело действовало само. В сложных случаях она могла «ускорять время» в режиме «тактической паузы», чтобы обдумать действия. Хотя она больше не контролировала тело напрямую, она всё ещё могла действовать так, как хотела.

Умывание, чистка зубов и прочие утренние рутинные действия прошли в автоматическом режиме, не мешая ей осмысливать случившееся.

В зеркале она заметила своё без эмоциональное лицо. Её взгляд изменился, больше не было чётко выраженного поля фокуса, её глаза не двигались, словно став «камерами». Она не нахмурилась, когда была недовольна увиденным и ни разу не моргнула, смотря на себя в течение нескольких минут. Всё ещё живая, сами мышцы никуда не делись, однако выражение эмоций и действия требуют отдачи команд. Чтобы скорчить лицо и показать себе язык ей пришлось отдать своей силе команду.

Это её расстроило, но внешне это никак не отразилось на поведении Тейлор. Она спокойно высушила волосы и отправилась на кухню готовить завтрак.

— Доброе утро, Совёнок.

— Утро, пап.

— Ты какая-то хмурая. Не выспалась? — Денни заметил, что в голос Тейлор был неестественно ровным и без эмоциональным, её лицо вообще не выражало никаких эмоций, а сама девушка продолжала механически готовить еду.

— Не совсем… — Тейлор начала объяснять случившееся, кратко описав свой кошмар и новые навыки, а так же часть других изменений в статусе.

— Это всё очень странно. Как это могло случиться? — Отец девушки потёр переносицу, пытаясь собраться с мыслями.

— Не знаю, но я не думаю, что это плохо. — Его дочь ответила ровным не выражающим эмоции голосом и откусила жареный тост. — Странно, еда совсем другая.

— Что ты имеешь ввиду?

— Она не такая, как раньше. Я чувствую вкус, запах, но не чувствую удовольствия или отвращения. Я всё ещё могу сказать, что это хороший вкусный тост, но… мне всё равно? — Она наклонила голову на бок, задумчиво смотря на тост, прежде чем откусить ещё. — Полагаю, это потому, что у меня теперь «тело игрока».

Отец и дочь ещё немного поговорили, но время шло и одной нужно было идти в школу, а другому на работу. Несмотря на «лицо кирпичом», Тейлор всё-таки отправилась в школу. Она не чувствовала по этому поводу беспокойства и в целом её сопереживание сильно уменьшилось.

Первые часы всё было более или менее в порядке. На неё особо не обращали внимания, она ни с кем не общалась. Но с каждым часом ей становилось всё скучнее и скучнее. Вдобавок ко

всему нужно было уделять внимание таким «мелочам» как не пялиться в одну точку, время от времени двигаться и проявлять эмоции.

Волей-неволей её мысли начали переходить на то, чтобы уйти. Она пыталась слушать, что говорит учитель, но быстро забывала сказанное.

Тем не менее, она не знала, что будет делать, если уйдёт из школы сейчас, поэтому оставалась за партой. По сути на ум ей приходила только «прокачка». Она больше не боялась плохих оценок, осуждения со стороны общества и одноклассников. «Тело Игрока» так же значило, что ей больше не нужен сон, выносливость можно было восстановить едой и питьём, энергия регенерировала со временем сама.

Первоначально Тейлор хотела быть героем. Но после второго триггера, её прежний запал и энтузиазм претерпели изменения. Герои боролись с злодеями. Все её столкновения показали, что её сил недостаточно, чтобы победить даже против «средне-уровнего злодея», вроде Крюковолка. В симуляции даже её отец её побеждал обычными крысами, хотя это было ранее, но сейчас у него были и необычные крысы. Спасать людей — хорошо, но это не продуктивно, пока герои и злодеи действуют так, как они действуют. Лучший способ — стать сильнее любых злодеев и героев, а это значило, что нужно качаться. Больше сил — больше возможностей быстро и легко решить проблему. Если нет навыка, может быть будет рецепт для крафта чего-то полезного, если нет рецепта, то может быть можно будет найти иное решение, использовав Амальгаму, синтезируя новую силу.

Тейлор погрузилась в мысли так сильно, что проигнорировала Эмму, которая сначала словесно нападала на Тейлор, после махала рукой перед глазами, а в конце и вовсе толкнула на пол.

Только оказавшись в новом положении Тейлор обратила внимание на окружение.

— О, смотрите, она встаёт!

— Реально обдолбанная, посмотрите на её глаза!

— У неё трип?

Тейлор оценила обстановку и отдала команду телу уйти, не желая тратить время на разруливание бесполезной ситуации. Её тело легко сорвалось в бег и оттолкнуло собравшихся, словно товарный состав маленькую легковушку. Несколько человек буквально прокатились по полу, получив несколько синяков, когда столкнулись с «лёгким девичьим телом». Тейлор могла быть лёгкой, но у неё была большая сила и способность прилипать к поверхностям. Её сила автоматически применила подходящие ситуации способности, позволяя ей повысить сцепление с полом, легко игнорируя массу чужих тел.

Расчёты Тейлор показали, что она может полностью восполнять энергию каждые 1,6 часа. За сутки она может опустошить свой резерв около четырнадцати раз, что означает, что она может попробовать 14 попыток пройти разлом за день.

Решив не тратить время напрасно, она решила начать собирать силы. Новая Волна стала первой в списке. Публичность означала, что можно легко узнать, где работают и живут эти кейпы. Поэтому Тейлор начала с них. Способности семьи Пелхам были интересны и полезны: лазеры, полёт, силовые поля — универсальный арсенал для «летунов-стрелков». Тейлор не хватало мобильности, поэтому она решила получить в дополнение силу полёта.

Первым был «убит» Барьер. Парень не имел мощной атакующей силы, но имел сильные

барьеры. Однако был обычным человеком и не мог проявлять барьеры далеко от себя, его полёт был медленным, поэтому он не мог убежать или догнать Тейлор в симуляции. Барьер отнял много времени из-за, как ни странно, барьеров, но девушка нашла способ с ним справиться, используя бензин и зажигательные патроны, она создала огненную ловушку, в которой и погибла проекция. Она успешно дошла до третьей итерации, но не смогла справиться с ней. В третьей итерации Барьер смог создавать более опасные и разрушительные силовые поля. Он мог накрыть очаг возгорания, заткнуть дыру в трубе, сформировать под собой опору и постоянно использовать силу для защиты, формируя прозрачные силовые поля, которые не давали убить кейпа. Более того, он мог толкнуть их, разрушив тем самым стену или даже сформировать сжимающийся пузырь, сдавив всё внутри с огромной силой. Однако, сила Барьера — создания силовых полей — была получена и достигла удобоваримого уровня. Главное преимущество Тейлор видела в создании «затычек», «окон и дверей», чтобы можно было отгородиться от чего-то или сформировав прозрачную платформу, которую можно было убрать по желанию или по времени.

«Убийство» Леди Фотон и Лазершоу было более сложной задачей из-за атакующих способностей на дистанции и приличной скорости полёта. Тейлор смогла дойти до третьей итерации, но не стала пытаться её пройти, так как уже на второй итерации проекции были очень опасны и сильны. Только ловушки и хитрости позволили ей с третьей попытки убить Леди Фотон и Лазершоу. Она не знала, что Лазершоу способна прорезать бетон своими лучами, как нож масло с чудовищной кинетической силой. Заимствованная сила Барьера и скопированная сила Леди Фотон и Лазершоу не помогли в борьбе с усиленными проекциями. Тем не менее, Тейлор получила Полёт от Лазершоу и лучи от Леди Фотон, хотя в такой форме, что они были едва сильнее, чем у Барьера.

Получая всё новые и новые силы, Тейлор смогла постепенно собрать копию силы почти каждого парачеловека в городе. Она даже смогла убить Лунга, хотя и не с первой попытки — ключ к победе крылся в скорости и превосходящей смертельной силе.

Были и менее яркие и явные силы. Например Ньют позволил ей плеваться крайне сильным галлюциногеном, хотя потребовалось убить три проекции, чтобы сила оказалась достаточной, чтобы мгновенно вырубать не бугаёв. Плюс не обязательно было именно «плеваться», можно было использовать слюну как «яд» на метательном и обычным оружии.

Грегор Улитка стал источником «зелий», позволяя добывать разные рецепты коктейлей, действуя в относительной безопасности. Сила Лабиринта создала новый навык, позволяющий затянуть в Разлом целую область вокруг себя, хотя это требовало времени и большого количества энергии, очень пригодилось против нацистов. Проекции кейпов Империи 88 были готовы убивать не только её, но и оригиналов.

Проекция Сплетницы оказалась очень полезной, подарив умение поиска уязвимых мест у цели. Она смогла убить три итерации злодейки и только потому, что Сплетница была очень «мягкой» целью и не имела врождённой наступательной силы. Тем не менее, уже на третьем уровне она знала куда шла Тейлор, что она задумала и могла приготовить ловушки и разные пакости, при этом прекрасно прячась и не показываясь на глаза. Плюс разные случайные помощники, которые появлялись спустя определённое время, когда злодейка «вызывала подкрепление», при этом это всякий раз были неудобные кейпы.

Тем не менее, спустя несколько недель она смогла впервые полностью пройти разлом. Награда стоила того и сильно подтолкнула её к получению полноценных сил. Пройденный разлом сильно усиливал силы, делая затраты энергии на использование практически несущественными.

Месяц спустя она начала очищать город от злодеев, которые уже не могли принести ей новых сил. Это неожиданно спровоцировало злодеев объединиться против неё, но это было очень смешно, так как после многочисленных боёв с проекциями, Тейлор была способна победить большинство кейпов «одной левой». Её не смущали пытки и допрос, поэтому уже на следующий день она начала вскрывать «тайные базы» злодеев одну за другой. Кому-то хватало переломов костей, кто-то уходил в «нирвану» от яда Ньюта. В Разломах мир был похож на оригинальный в большой степени, поэтому провести обыск и изучить территорию было не сложно и Тейлор знала о «тайных личностях». Тем более, что проекцию можно было банально скрутить в первый раз и сорвать маску с лица, даже банально сделать отпечаток пальца. Хотя до последнего она догадалась позже.

АПП имела шансы убить Тейлор, но как можно было пропустить появление разных чертежей бомб и гранатомётов? Верный признак территории технаря, а бои в Разломах показали, что арсенал у технаря был богат и разрушителен. Поэтому Тейлор действовала тихо, избавившись от Они Ли при помощи силы Мрака и Сплетницы, вычислив передвижения злодея и подобрав идеальный момент для атаки. Лунга она побеждала в Разломе, поэтому победить в реальности было даже легче. Бакуда была бы опасна, если бы следила за тем, что она ест, а так тихо мирно уснула, как и несколько десятков человек от «зелья отложенного сна».

Герои сначала возмущались, но позже могли только улыбаться и жать руки на камеру, так как Тейлор объективно превзошла любого парачеловека в городе.

Выверт ушёл последним. Поймать этого скользкого злодея было сложнее всего. Несмотря на то, что Тейлор смогла найти его и даже поборолась с проекцией, это был очень сложный противник. На уровне Сплетницы, но с небольшой армией наёмников за плечами. В Разломе было практически невозможно его выследить, не прибегая к масштабным разрушениям и смертоносным АОЕ силам, вроде ядовитого газа, вирусного распылителя и сотен агрессивных крыс-ищеек, которые можно было затянуть в разлом силой Лабиринта и контролировать силой Денни.

Левиафан стал совершенно неожиданным и новым опытом. Бой с губителем был на уровне 4-х звёздочной проекции, если не на все 5 звёзд. Нет уязвимых мест, колоссальный масштаб использования силы, огромная разрушительная мощь и прочность, чудовищная скорость. И невозможность скопировать силу или протестировать тварь в Разломе.

Настоящий «Мировой Босс», выражаясь терминами Элита. Осознав разрыв в силах, Тейлор начала искать способ преодолеть его. Выходом стало умение «пати», сформировав команду можно было выполнять особые задания в специальных Разломах, получая за это неплохие награды и даже усиление способностей. Первым в «группу» вошёл её отец. Убер и Элит не захотели, они фанатели от игр, а опыт в Разломах оказался слишком шокирующим и жёстким для пары геймеров. Панацея даже не стала слушать. Впрочем, собрать группу всё-таки удалось.

После начался эпический квест. Пришлось постранствовать по штатам и даже целому миру. В какой-то момент они даже попали в параллельную землю, где правили злодеи и совсем не было героев.

После XX уровня Тейлор смогла отделять скопированные силы и передавать их членам группы, если у них хватало характеристик и были выполнены все требования. С большим арсеналом сил у девушки не было проблем, чтобы собирать слабые способности, даже усиленные проекции не были способны бороться против высокоуровневой Тейлор.

Тяжело далась победа над Нилбогом. Члены группы были сильно ранены, а пара чуть не умерла, однако награда стоила того. Помимо того, что угроза была ликвидирована, Тейлор получила мощную способность в арсенал, которая позволила продвинуться дальше.

Спустя полтора года Бойня Девять с треском разбилась о «локомотив» Тейлор. Сибирь могла быть неуязвимой, но она не могла быть везде и действительно сложно справиться против армии огромных крыс-мутантов. Не говоря уже о том, что Тейлор было достаточно взглянуть и провести один-два боя в Разломе, чтобы выяснить основные трюки противников.

К тому моменту, когда Тейлор добралась до Клетки, слава о ней гремела не хуже, чем о губителе или Бойни Девять. Шутка ли: Легенда — убит, Александрия пропала без вести, а Эйдолон едва ушёл живым. Не было больше Триумвирата, но и злодеи не могли праздновать победу, так как группа Тейлор не имела привычки игнорировать их и нацеливалась на них в первую очередь.

По мере продвижения, члены группы так же стали сильнее. Тейлор формировала команду с отлично подобранными взаимодополняющими друг друга силами.

Глобальный квест привёл её к Матери Мазерс, а через неё позволил добраться до Котла. Было почти невозможно поймать Контессу, но Тейлор смогла использовать Разлом и успешно победить лишь раз. Этого было достаточно, чтобы получить путь к Истоку Сил.

С получением доступа к Истоку Сил, сила Тейлор смогла достигнуть максимума, сотый уровень был достигнут, было получено новое мощное полезное умение, которое позволило взять Исток под контроль. Был получен последний квест «Конец Игры».

http://tl.rulate.ru/book/62433/1804337