

- Твоя Гемма не похожа ни на одну другую виденную мной до этого. Это распространяется по всему твоему мозгу... и вносит изменения.

- Что?

- Нейроны, которые делают тебя, ну, тобой... они неправильные.

- Как неправильные?

- Как будто их скопировали. Один и тот же паттерн повторяется снова и снова. Я видела, как это повторилось снова, когда ты повысил свою харизму. - Я потерял дар речи. - Ты сказал, что когда ты получал повышение умственных характеристик, это было похоже на вспышку озарения, которая сохранилась.

Я кивнул.

- Верно.

- Ну, я думаю, твоя сила берет то, что происходит в тот момент, и укрепляет это, за неимением лучшего слова.

- Я думаю, ты права, но я не вижу проблемы.

Она вздохнула.

- Проблема в том, что когда ты увеличиваешь его без изменений, он использует то, что уже есть. Это более заметно, когда ты делаешь это большими порциями. - Она отвернулась и начала расхаживать взад-вперед. - Это похоже на поведенческую обусловленность. Ты делаешь что-то, что нравится твоему Шарду или что он считает улучшением, и оно усиливает это.

- В этом есть смысл. Если это делает меня умнее, то либо должно сделать это, либо, я не знаю, запихнуть информацию в мой разум, или разгрузить мышление, или что-то в этом роде.

- Именно.

- Я не понимаю. Почему ты больше не хочешь, чтобы я их поднимал?

**Райли чувствует себя виноватой.

- Ты помнишь все случаи, когда тебе удавалось поднять харизму естественным путем?

- Хм, нет, наверное.

- Ты должен помнить некоторые, верно? Ты рассказывал мне о них.

Я кивнул.

- Да, я многое помню, просто не знаю, все ли я помню.

Она остановилась и повернулась ко мне лицом.

- Всё, о чем ты мне говорил, было результатом твоих действий для меня. - Ее следующие слова прозвучали шепотом. - Повышение харизмы вручную... копирует все эти изменения. Я думаю...

я думаю, ты Властелинишь себя.

Я опустился перед ней на колени.

- Не говори глупостей. Люди меняются.

Райли покачала головой.

- Не так, как сейчас. С обычным человеком такого бы не случилось. - Она посмотрела вниз и в сторону. - Это твой Шард манипулирует тобой. Как Джек манипулировал моим для подчинения...

**Райли грустит.

Я хотел опровергнуть её логику, но по иронии судьбы почувствовал, что это только расстроит её. Неужели я действительно так сильно изменился? Я всего лишь пешка своего Шарда?

- Хорошо. Допустим, ты права. Что нам делать?

Она подняла голову.

- Я не знаю!

- Хорошо, тогда давай подумаем об этом. Предположим, мои чувства к тебе - результат моей силы. Наш мозг постоянно меняется, верно?

- Угу.

- Так что нам просто нужно создать новые воспоминания и эмоции. Я воздержусь от использования своей силы для повышения своих ментальных характеристик. - Или, по крайней мере, не стану тратить на них свободные очки, я мало что могу сделать с бесплатным повышением. - А пока мы просто должны жить своей жизнью.

- Угу.

- Мы будем делать то, что нам нравится, и то, что нам не нравится. Хорошие воспоминания и плохие. Это должно сработать, верно?

- Наверное.

Её голос звучал неуверенно, но и мой тоже. Я имею в виду, она отмахнулась от моих опасений по поводу того, что я порабошу её, но что, если моя сила овладеет нами обоими? Что мы вообще можем сделать, кроме как смириться с этим?

Я притянул ее в свои объятия.

- Сомнения в себе не помогут. Один шаг за раз.

Несмотря на чтение, я все еще не могу овладеть навыком психологии. Я пытался заполучить его, чтобы помочь с текущими проблемами Райли. Однако есть один... аргумент? Мысленный эксперимент? Точка зрения? То, что как я думаю, может помочь.

- Ты слышала о "Корабле Тесея"? - Она покачала головой, когда я отодвинулся, чтобы

посмотреть на нее. - Предположим, у тебя есть корабль, старый деревянный. Ты пользуешься им каждый день, и он начинает изнашиваться. Мачта. Паруса. Корпус. Постепенно детали изнашиваются, и на их место устанавливается новая деталь.

- Окей.

- После многих лет от оригинального корабля не остается ни гвоздя. Если бы ты могла посмотреть сначала на один, потом на другой, ты бы сказала, что это не один и тот же корабль. Похожий дизайн, но другой. - Я сделал паузу. - Однако так ли это на самом деле? Если они разные, то в какой момент один стал другим?

Глаза Райли остекленели.

- Ну... если бы это был человек, а не лодка, и я бы модифицировала его понемногу за раз... - Она покачала головой. - Нет, все это сводится к мозгу. На лодках такого нет! - Она нахмурилась, глядя на меня.

- Хорошо, тогда давай обновим идею. Ты сказала, что моя сила подстраивает меня, как Павлов и его собаки.

- Или Джек.

- Или Джек. - Я глубоко вздохнул. - Есть одно существенное отличие.

**Райли питает надежду.

- Какое?

- Джек вводит чуждые элементы - мысли, эмоции. Мой Шард этого не делает. Конечно, он вносит изменения, но основой для этих изменений являются мои собственные действия. - Как бы выразиться? Ах! - Давайте возьмем два крайних примера. - Я призвал белую доску и начал настраивать её цвет. Слева и справа появилась фигурка маленькой девочки.

- Эй! Это я!

Я кивнул.

- Итак, давай рассмотрим возможные варианты. Мы назовем ту, что слева, Райли-А, а ту, что справа, Райли-Б. - У меня были линии, идущие от Райли-А. - Если бы вы были свободны от какого-либо влияния, существует бесконечное множество возможностей того, что может произойти. - Линии росли и разделялись, многократно разветвляясь. Когда они добрались до середины, я сделала несколько фигурок, каждая из которых немного отличалась друг от друга. - С каждым таким выбором твоя жизнь может измениться. Чем важнее выбор, тем больше перемен.

- В этом есть смысл. Почему они только на нижней половине?

- Из-за этого. Я нарисовал симметричные линии от Райли-Б. - А теперь давай представим Джека.

**Райли зла.

- Буу!

Рядом с Райли-Б появилась фигурка из палочек.

- Когда Джек рядом, Райли-Би делает другой выбор. - Предыдущие линии выцвели до светло-серого, и от них ответвились новые линии, ведущие к вершине. - Если бы Джека не было рядом, Райли-Б всё равно могла сделать примерно тот же выбор, что и Райли-А. - У меня были разветвленные линии. Некоторые из них встретились с фигурами в центре, но некоторые нет. - Но Джек этого не допустит. - Все линии, кроме одной, исчезли. Единственная дорожка тянулась от Райли-Б к центру. Там я нарисовал маленькую девочку в голубом платье с завитыми волосами.

- Ампутация, - пробормотала Райли.

- Именно так. - Я призвал вторую доску. - Теперь давайте посмотрим на Кевина-А и Кевина-Б. - Фигуры и линии появились на новой доске, точно так же, как и на первой. - Разница в том, что некоторые пути закрыты, но новые пути не создаются. - У меня выцвела примерно половина строк.

**Райли любопытно.

- Итак, твой Шард влияет на тебя, но только тем, что, итак, было возможно.

Я кивнул.

- Именно. Я не говорю, что есть такой уж большой шанс, что я закончу так же без своего Шарда, но он существует. - Мне пришлось тщательно подбирать свои следующие слова. - До того, как я встретил тебя, я никогда не думал, что у меня будет сестра. Честно говоря, мой брат был не так уж хорош.

**Райли расстроена.

- Значит, ты не хочешь быть моим братом?

- Сначала. Я выделил строку из Кевин-А зеленым цветом. - Но если бы я встретил тебя, думаю, ты бы мне понравилась. - Новый цвет растекся по контуру. - Если бы ты спасла с помощью операции мою жизнь или жизнь друга. - Эта реплика отражала один из самых мрачных путей Кевина-Б. - Или если бы ты была моим дальним родственником, и тебе пришлось бы остаться с нами. - Зеленые и черные линии закручивались вокруг центральной фигуры. - Я уверен, что полюбил бы тебя со временем.

Я оторвал взгляд от своей доски и встретился взглядом с Райли. Её губы дрожали, а в глазах блестели слезы.

- Я тоже люблю тебя, старший брат! - Она наклонилась вперед и обняла меня. - Я рада, что твой Шард свёл нас вместе.

Я похлопал ее по спине.

- Я тоже.

Кевин Гринхаус (Киллер/Пиксель/Джагат)

Игрок

Пол:

Мужской

Возраст:

15

Раса:

Человек(Парачеловек)

Фракция:

Элита

Титул:

Оратор (+50% к проверкам на общение)

Уровень:

25 (19,500/25,000 опыта)

Движок:

8

Эпицентр:

5

Бугай:

5

Излом:

10

Властелин:

5

Технарь:

1

Стрелок:

0

Умник:

8

Контакт:

0

Оборотень:

1

Козырь:

9

Скрытник:

9

ОЗ:

580

ОМ:

260

Основные характеристики

СИЛ:

65

ЛОВ:

36

ТЕЛ:

70

ИНТ:

24

ВОС:

22

МУД:

20

ХАР:

100

УДЧ:

100

Свободные очки характеристик

1

Особенности:

Тело Игрока

Макс. Ур.

Разум Игрока

Макс. Ур.

Наблюдение

4 ур.

Инвентарь

2 ур.

Партийная Система

Транспозиция

2 ур.

Мультиплеер

Воспоминания ?

Уникальные Призывы (6/8)

Нулевой Костюм Райли

0 СИЛ, 25 ЛОВ, 10 ТЕЛ. Баловень Судьбы, Экран Удачи, Наблюдение 2 ур., Партийная система, Податливость

Мет Фабрика

СИЛ 40. ЛОВ 20. ТЕЛ 40. Инвентарь. Призыв 4 ур.

Серая Лиса

СИЛ 10. ЛОВ 50. ТЕЛ 20. Скрытность. Телепортация 3 ур. Призыв 2 ур.

Буу

СИЛ 20. ЛОВ 85. ТЕЛ 20. Наблюдение, Телепортация 1 ур., Призыв 4 ур.]

Малыш Мак

СИЛ 80. ЛОВ 140. ТЕЛ 80. Безоружный бой, Сопротивление урону(Физический).

Дхалсим

СИЛ 80. ЛОВ 25. ТЕЛ 60. Рукопашный бой. Сопротивление урону(Гравитация), Медитация, Податливость. Телепортация 1 ур.

Выбранные перки (8/9)

Быстрая Ренегерация

2 ур.

Призыв

4 ур.

Баловень Судьбы

3 ур.

Экран Удачи

3 ур.

Истощение Сил

3 ур.

Телепортация

3 ур.

Чувство Опасности

3 ур.

Ремесло(Анализ, Хирургия, Гурман)

2 ур.

Расширение

Доступные перки:

Крепок, как Скала

Контроль Огня

Контроль Кремния

Джаггернаут

Повышенная Сила

Контроль Боли

Изменение Формы

Контроль Дебаффов

Импульс

Вавилонские Уши

Вавилонский Язык

Навыки:

Актерство:

27

Атлетика:

21

Базовые академические знания:

13

Биология

20

Компьютеры:

12

Готовка

10

Ремесло(Броня)

1

Сопротивление урону(Кислота):

100 - 100%

Сопротивление урону(Холод):

100 - 100%

Сопротивление урону(Болезни):

100 - 100%

Сопротивление урону(Электричество):

65 - 99.3%

Сопротивление урону(Гравитация):

100 - 100%

Сопротивление урону(Тепло):

100 - 100%

Сопротивление урону(Свет):

75 - 99.8%

Сопротивление урону(Магнетизм):

100 - 100%

Сопротивление урону(Физический):

69 - 99.5%

Сопротивление урону(Яд):

100 - 100%

Сопротивление урону(Радиация):

100 - 100%

Медитация

69

Оружие ближнего боя

17

Сопротивление боли:

90 - 99.955%

Знания о паралюдях:

27

Оружие дальнего боя

21

Сопротивление(Свет)

100 - 100%

Сопротивление(Аннулирование)

19 - 95%

Сопротивление(Пространство)

34 - 96.5%

Сопротивление(Урон СИЛ)

100 - 100%

Сопротивление(Темпоральное)

26 - 95.7%

Скрытность:

35

Безоружный бой

47

Видеоигры:

31

Текущие задания:

Лучше Подавать Холодным

Сион

Наследие Легенды

Разрядка

2/5, 0/5, 0/5

Что может изменить природу Шарда?

Разбитое сердце

Кандалы

Человечество прежде всего

Мученики

Дебаффы:

Физическая Деформация x4

Обморожение x49

<http://tl.rulate.ru/book/94624/3302638>