

В калейдоскопическом цветном поле, которое обозначало астральное поле битвы, на котором проходила Боевая медитация Гарри, Гарри стоял в стороне, наблюдая, как Роуг, Ванда и Джин сражаются с группой из двенадцати волков размером с тигра.

Прошло чуть больше месяца с тех пор, как девушки были добавлены в многопользовательскую функцию, и каждую ночь с тех пор, как они использовали Боевую медитацию с Гарри. Сами девушки не могли начать Боевую Медитацию, поэтому Гарри должен был сделать это первым, и только потом он мог пригласить их на астральный план, чтобы принять участие. Конечно, ему пришлось понизить уровень колдовских конструкций, чтобы волки, с которыми они в настоящее время столкнулись, были примерно пятидесяти уровня за штуку.

Джин, вероятно, была больше всего взволнована, приняв участие в Боевой медитации Гарри, потому что она знала, как самостоятельно получить доступ к Астральному плану, хотя у нее не было намерения находить и убивать существ внутри, чтобы повысить свой уровень. Она знала, что Гарри выровнялся в этом пространстве, и несколько раз пыталась найти его, чтобы она могла наблюдать за ним, но Гарри сказал ей, что использует маскировочную формацию, чтобы Ксавье или другие телепаты не мешали ему во время боя. То, что Древний нашел его в тот раз, было достаточно неловко, он не собирался повторять представление.

Все три девушки парили над стаей и обрушивали адский дождь на бедных волков. Джин уже поняла, как плавать с помощью телекинеза, и Роуг копировала ее. Ванда изобрела свое собственное заклинание Магии Хаоса, которое позволяло ей также плавать, что оказалось большим преимуществом против противников, неспособных летать.

У Джин было три формы нападения. Она могла атаковать разум цели, чтобы оглушить ее, использовать телекинез, чтобы удерживать или бросать их, или создавать псионические клинки, чтобы физически атаковать их. Она также могла использовать Пламя Феникса, но они не получили бы Опыта для победы над врагами с помощью них, поэтому она воздержалась от этого. Защищаясь, она могла создавать барьеры и перемещать обломки или врагов на пути встречных атак.

Боевой стиль Ванды был в основном связан с контролем над врагом и окружающей средой. Ей нечего было превращать в союзников в этом пространстве, но она могла преобразовывать местность и применять различные статусные болезни против своих противников. Ее шестигранные болты больше не были непредсказуемыми, и она могла напрямую превращать более слабые цели во все, что хотела.

Боевой стиль Роуг был более непредсказуемым. На расстоянии она использовала бы глазные лучи Циклопа, Замораживающие лучи Айсмена, Пирокинез Пиро, Штормовой ветер или молнию. Вблизи она могла укрыться шипами Спайка или органической сталью Колосса и использовать Непреодолимую Силу Джаггернаута или Скорость Ртути. В крайнем случае она использовала бы Шестигранные болты Ванды.

Никто из троих не был особенно сильнее двух других. Сначала Ванда и Роуг были сильнее Джин, но благодаря Автокорректирующим свойствам Системы Пути в сочетании с ее собственным преимуществом "Пламя Феникса", которое действовало как множитель скорости, с которой Путь повышался в ранге, в конце концов она обнаружила, что почти соответствует им большую часть времени.

Конечно, у всех троих были свои слабости. Слабостью Роуг была продолжительность, с которой она могла бороться. Большинство способностей мутантов поставляются с пассивными физическими улучшениями, которые позволяют мутанту использовать их проще, но Роуг не

получила их, поэтому ее использование силы всегда было менее эффективным, чем использование оригинала. Например, она могла бежать с той же скоростью, что и Ртуть, но уставала задолго до того, как Пьетро достигал своего предела. Когда она использовала несколько сил одновременно, она уставала намного быстрее, поэтому, когда она спарринговала с Вандой и Джин, они использовали все, что у них было, чтобы загнать ее в угол и заставить ее использовать несколько сил одновременно, а затем затянуть бой, пока она не выдохлась. Ни один из них не считал это дешевой тактикой, так как Роуг могла использовать исцеление Росомахи и мог стать неуязвимым, используя силу Колосса или Джаггернаута.

Слабостью Ванды было отсутствие у нее быстрых, сильных атакующих движений с одной целью. Ее заклинание для меньших заклинаний было почти мгновенным, но если бы она хотела уничтожить кого-то вроде Логана или любого другого из Людей Икс первого поколения, ей понадобилось бы что-то более сильное, для чего потребовалось бы больше времени. Она обходила это, используя тактику затягивания и изучая различные стратегии, одновременно увеличивая силу своей способности Шестигранного Болта разрушать другие силы мутантов.

Единственной настоящей слабостью Джин было отсутствие у нее опыта. В этом смысле Ванда и Роуг были для нее идеальными партнерами по практике, и она каждый день узнавала что-то новое. Гарри предложил Джин скопировать его собственное понимание физики в ее разум, что позволило бы ей легко изучить ее самостоятельно, используя понимание Гарри в качестве ориентира. Джин могла использовать телекинез и астральное творение, чтобы имитировать многие другие силы, и, имея связь с Силой Феникса, использование этих сил не истощало ее, даже когда она пыталась сделать что-то большое. Однако поддержание постоянной связи с Силой Феникса изменило бы ее внутренне, поэтому она поддерживала только краткие связи в разное время.

В дополнение к противостоянию с монстрами в Боевой Медитации и спаррингам друг с другом, сам Гарри иногда сражался с ними либо индивидуально, либо парами, либо против всех троих. Хотя девушки были достаточно сильны, чтобы без проблем разделаться со стаей волков 50-го уровня, Гарри все равно мог победить их всех, что бы они ни пытались. Гарри обнаружил, что ближний бой был общей слабостью для каждого из них, поэтому он собирал Энергию Силы из царства Ситторака с помощью Бессмертного Дракона Ци и использовал свой Пространственный Длинный Меч вместе с физическим усилением в стиле Чародея. Таким образом, он использовал своего Воина, Магию и Путь Дракона одновременно и оказался слишком сильным для них. Во всяком случае, пока. Гарри подозревал, что примерно через два года они смогут дать ему очень хороший бой. Хотя он все равно не позволил бы им победить себя.

Гарри не мог сражаться с монстрами, против которых сражались девочки, иначе вся энергия автоматически перешла бы к нему, поэтому ему пришлось все время просто стоять рядом. Вместо того, чтобы тратить его впустую, он призывал свою Бессмертную Драконию Ци и практиковался в ее использовании, чтобы поднять свой Путь Дракона. В других случаях он использовал Астральное Творение для практики создания АстралТеха. Астралтех расы Локхида был захватывающим во многих отношениях. По-видимому, у расы Локхида были настоящие корабли, которые они использовали на Астральном плане, которые они могли использовать для полетов из одного мира в другой, и перемещали свои физические тела своими астральными "я".

Интерес Гарри к АстралТеху был вызван тем фактом, что он не мог использовать предметы из своего инвентаря на Астральном плане, но он мог поместить Астралтех в свой инвентарь, как только он был завершен, и он мог вынуть его, когда вернулся на Астральный план. Это означало, что он мог создавать оружие и предметы снаряжения, которые мог использовать на

Астральном плане.

Технический путь Гарри, по-видимому, любил Астралтех, а также поднялся на два ранга до 34 с тех пор, как началось обучение Локхида по этому предмету. Это, наряду с некоторыми другими его достижениями, позволило Гарри завершить несколько проектов, над которыми он работал.

Последний волк умер, и природная энергия, из которой они были сформированы, рассеялась и была поглощена девочками в равных долях, к удовлетворению Гарри. Ванда, у которой раньше был самый низкий уровень, достигла 40-го уровня, а Джин и Роуг уже были на 41-м уровне. Несмотря на то, что они делили Опыт, они повышали уровень быстрее, чем Гарри в Хогвартсе, потому что у них уже были Ранги Пути выше, чем у их уровней, и Гарри давал им доступ к монстрам на более высоких уровнях, чем у девочек.

Многопользовательская функция имела три основные функции, которые приносили пользу пользователям. Первым были восстановительные свойства клеток Обскура. При ранении их естественное восстановление увеличивалось в зависимости от соотношения клеток Обскура, которые они имели в своем теле, которое увеличивалось по мере того, как они повышали уровень. Когда они достигнут 50-го уровня, они, вероятно, смогут пережить удар ножом в сердце, а на 100-м уровне они смогут отмахнуться от такой раны, не снижая своей боевой эффективности. В конце концов, даже Роуг не могла направлять Логана все время.

Вторая функция заключалась в том, что они могли выходить за пределы своего тела за счет выравнивания благодаря распространению частицы Обскура. Даже если бы они все тренировались в учебном лагере в спартанском стиле из ада в течение года, у них не было шансов даже достичь 35-го уровня с 25-го, но Гарри подозревал, что все они достигнут пятидесяти-го уровня в ближайшие два месяца.

Они даже могли распространять полученную статистику так, как хотели. Ванда, например, использовала много своих характеристик, чтобы увеличить свою удачу, а Роуг и Джин сделали то же самое с целью довести Удачу до 50 каждый. Гарри не хотел увеличивать свою собственную Удачу по той простой причине, что ему могло бы наскучить, если бы ему слишком повезло, но у него не было проблем с тем, чтобы его девочки увеличивали свою Удачу, так как они не вернулись бы из мертвых, если бы им не повезло.

Третьим и самым большим преимуществом многопользовательского статуса был доступ к автоматической коррекции системы Траекторий. Их навыки естественным образом увеличивались с использованием, и навыки в рамках одного и того же Пути также становились проще в использовании, даже если они не практиковали их благодаря автозамене.

Для системы Путей Джин решила сосредоточиться на Псионическом Пути, а Ванда сосредоточилась на Магическом Пути. Однако Роуг решила пойти по тому же пути, что и Гарри, и использовал Магические, Псионические и Воинские Пути одновременно, чтобы попытаться сложить их вместе. В любом случае, большинство способностей мутантов подпадали под один из этих трех Путей. Сила Спайка, Колосса и даже Росوماхи пала под натиском Воина. Сила Айсмента, Шторма и даже Скотта пала под действием Магии. И силы Пиро и Домино подпали под псионические. Были также силы, которые делились на несколько категорий, таких как Ртуть и Джаггернаут, которые были как Магией, так и Воином, поскольку их сила использовала Время или Энергию Силы для повышения их физических боевых способностей.

<http://tl.rulate.ru/book/49747/1636536>