15.03.2011.

Носители Истоков сил: Джейсон Касл, Мелоди Джурист, Пит Файтер, Брэд Мэтьюс, Джеймс Флишер, Макс Андерс Де Гобино, Несса Бирманн и Кейт Девис мертвы.

Желаете воскресить их в качестве проекций?

Цена воскрешения: 45 Очков Развития.

Да/Нет.

Именно эта фраза встретила меня сегодня при попытке зайти в Разлом. По всему выходило, что брать силы поверженных ранее кейпов я могу, но придется доплатить определенную суму их истокам, чтобы они согласились на подобную сделку. И это же было естественным ограничителем, чтобы я не сильно скатывалась в резню кейпов. То, сколько в процессе умрет не-кейпов, Исток, судя по всему, если и волновало, то в наименьшей степени. Оно и понятно. Люди сами по себе эгоистичные создания, которым по большей части плевать на то, сколько там, в Африке, умирает детишек от голода, когда надо решать свои проблемы. Так что и требовать сострадания от тех, кого в первую очередь волнуют развитие своих сил и конфликты их подталкивающие, по меньшей мере глупо. К счастью, это был единовременный платеж, после которого иллюзорный город можно было хоть целиком заваливать телами проекций. Однако это же и заставляло нервничать. Всего пять очков за кейпа… Дешево же их оценивают. Либо для Истоков создать проекцию тела и подключиться к ней не составляет большого труда, либо они способны менять носителей, как перчатки, и что-то мне подсказывает, что в той или иной мере верны оба варианта. В любом случае я на это повлиять никак не могла… Ну, кроме продолжения резни кейпов, чем, как ни странно, ограничила бы себя еще сильнее. Так или иначе теперь буду знать, что всех встречных злодеев убивать нельзя… По крайней мере пока не смогу выжать из их проекций максимум возможного… И что-то мне не нравится в этом цинично-холодном подходе. Слишком он далек от самой моей идеи стать героем, а вот для злодея будет в самый раз. Ладно, сейчас это в любом случае неважно.

Убитые носители Истоков сил: Джейсон Касл, Мелоди Джурист, Несса Бирманн воскрешены.

Потеряно 15 Очков Развития.

Разлом стал как никогда опасным местом, ведь та же Чистота, даже если не убьет с одного попадания, заставит полностью на себе сосредоточиться, упуская других кейпов, а как найти управу на того же Тумана я в принципе слабо представляю, зато его силы идеально подходят против меня. Практически неуязвимый кислотный туман, способный полностью блокировать дыхательные пути, — автоматически становится бичом любого Бугая, и я не исключение. Именно поэтому я выбрала к воскрешению тех кейпов, которых смогу быстро прихлопнуть и которые в теории могут дать достаточно сильные способности, ну или хотя бы сократить время отката исцеления. И уж тем более имея выбор, я не стала даже думать воскрешать Крюковолка, ибо поиски постоянно перемещающегося ядра займут слишком много времени. Итак, всё строится только на том, сумею ли я убить Чистоту до прихода сладкой нацистской парочки, иначе втроем они размотают меня очень и очень быстро.

Чистота — один из тех кейпов, против которых нужна своя особо заковыристая, если даже не сказать, забористая тактика. Полет, сверхзвуковая скорость перемещения и реакции, разрушительные лучи света, что могут сносить дома с одного попадания, и предположительно возможность подзарядки от солнечного света. Мины, растяжки, взрыватели и прочее при таком раскладе будут бесполезны изначально. Да и нет их у меня. К счастью, у меня была своя

собственная импульсная винтовка, только надо было немного её переделать под недавно полученные технарские патроны, установить новый прицел для стрельбы на дальние дистанции, да и в целом немного её доработать.

Даже без помощи Убера и Элита много времени это не заняло, и вот я уже занимала в Разломе снайперскую позицию почти в трех кварталах от недавнего места бойни с Империей. Учитывая скорость Чистоты, ей потребуется в лучшем случае полминуты, а скорее даже секунд десять-пятнадцать, чтобы выйти на огневую позицию, еще секунда-две на прицеливание и вероятно одна тысячная или даже десятитысячная секунды до подлета разрушительного потока энергии. В общем, увернуться от луча света, если он уже выпущен, невозможно, как бы ты ни старался. Надеяться пережить его в принципе можно, благо стальная форма у меня прокачана неплохо, а Ликан дает отличное усиление, но тогда с оружием, способным поразить Чистоту, у меня будет большая такая беда. Моя Ловкость под формой Тирана составляет почти восемьсот пятьдесят единиц, а Ускоренное восприятие повышает скорость реакции еще на шестьдесят процентов, что дает просто-таки бешеное усиление, так что я вполне успевала следить за перемещением Чистоты, благо, в ночном небе сложно не заметить светящуюся фигуру. И вот уже через две секунды я беру её на прицел, немного подвожу для выстрела на упреждение, и технарская пуля разрывает сердце Чистоты, а еще одна, выпущенная на полсекунды позже, поражает голову, гарантированно уничтожая мозг. Отлично. Вот что значит знание жертвы и обученный снайпер, с меткостью которых я даже без сил уже сравнялась.

Следующий по проблемности противник — это Туман, но он медленный, и от него вполне можно сбежать на моей скорости, зато Ночь вполне может меня догнать, а в её аморфной и изменчивой форме Оборотня еще попробуй определи, куда надо бить. Однако с ней же, как ни странно, и проще, она не является неуязвимой для физических атак, а значит рано или поздно вынуждена будет принять человеческую форму. Так, появление на горизонте стелющегося по земле белесого кислотного тумана и быстро перемещающегося аморфного черного монстра с кучей лапок насекомых, лап зверей, щупалец, пастей и одному только богу известно, чего еще, не стало для меня неожиданностью. Переведя прицел на Ночь, я выстрелила. А потом снова, и снова, и снова. Только под конец целой обоймы тяжелых бронебойно-зажигательных патрон появилась видимая реакция на монстре, но стоило той снизить скорость и быть поглощенной Туманом, как уже через секунду она снова была цела и бежала, как ни в чем не бывало. Ну что же, теперь я окончательно убедилась, что Ночь способна к мгновенному восстановлению, если её никто не видит. Добавим сюда скорость, из-за чего обычному человеку будет казаться, что она телепортируется, большое количество атакующих конечностей, каждой из которых не составит большого труда убить человека, и получаем на выходе практически идеальную машину смерти. И «практически» лишь потому, что не на уровне Губителей, что легко может быть «исправлено» за пять-шесть итераций. Жесть.

К счастью, у меня было чем ответить на эту жесть. Спрыгнув с крыши и еще раз расстреляв обойму, дождавшись, пока Ночь достаточно замедлится, чтобы Туман начал снова её покрывать, я выхватила пистолет, заряженный Толчком, и выстрелила. Всего одной пули хватило, чтобы отправить Ночь со скоростью двух Махов сквозь завесу кислотного газа. Снова Толчок, и я пролетаю сквозь газообразного нациста быстрее, чем он успел бы мне навредить, представ перед распластавшимся, но всё еще пытающимся встать монстром. Наступаю ногой на тело, дабы не дергалось, и, приставив пистолет к голове, снова совершаю усиленный выстрел, в буквальном смысле сминая направленным гравитационным воздействием плоть. На третьем выстреле Ночь уже не могла поддерживать форму Излома, а превратиться снова, когда на тебя смотрят, не моргая, уже не могла, столкнувшись с ограничениями Эффекта Мантона. Удар лезвием, и Ночь повержена. А теперь пора отходить, пока Туман снова не приблизился. Эх, и что бы я делала без пусть и выкрученного черт знает как и весьма ограниченного, но всё

же манипулирования гравитацией? Как Толкач, обладая схожей силой, мог быть почти обычным наркоманом-отбросом? Воистину, человеческая глупость безмерна!

За счет использования Толчка и стальной формы я теперь могла поддерживать скорость двух с небольшим Махов, оставляя кислотное облако далеко позади. И пускай подобное было весьма затратно, а скорости реакции едва хватало только для бега по прямой, это всё равно впечатляло. Особенно когда передаешь это чудовищное ускорение Менье и любуешься, как та вверх тормашками на скорости все тех же двух Махов летит в свою сестру. Только то, что они встречали меня в форме великанш, спасло от мгновенной смерти… Подарив смерть, но уже через две секунды, от Фантомных пуль. На этом фоне Алебастр совсем не смотрелся. Ну да, использовал револьверный гранатомет, но эти взрывы не могли причинить мне ни малейшего вреда, а учитывая всю фишку своей силы в «бессмертии», он стал просто легкой добычей.

Виктор, Цикада и Крестоносец доставили свои проблемы, но на фоне прошлого боя в реальности не смотрелись. Да, за Цикадой пришлось погоняться: в открытом бою она постоянно уходила с линии огня на расстоянии, чем крайне выводила из себя, а вблизи лупила инфразвуком, чем выводила уже из равновесия, но от двух десятков кольев, выпущенных в упор, увернуться не смогла. Виктор и Крестоносец отлично прятались, первый за счёт украденных умений, второй просто потому, что использовал проекции, но для меня силой фонили только… проекции… сил.

— Слушай, если ты — проекция, созданная проекцией настоящего Крестоносца, то как тебя называть? — спросила я проекцию в квадрате, тыкающую в меня своим копьецом.

Для того, чтобы они не могли меня ранить, пришлось отменить стальную форму, ибо сквозь любую неорганику призрачные рыцари проходили, не встречая никакого сопротивления, чего не могли сделать уже с человеческим телом. Выгодный для него Эффект Мантона, позволяющий проекциям душить и иными способами атаковать органические цели, оказался против меня бесполезен. Как бы то ни было, но силой для меня фонили только изначальные проекции Виктора и Крестоносца, что позволяло чуять их в пределах здания. Однако, даже припертый к стенке, нацистский вор навыков показал, почему его так зовут, на что я получила сообщение:

Вы подверглись воздействию навыка Истощение.

Все не-кейповские навыки навсегда теряют по 2 уровню развития раз в минуту.

В случае физического контакта скорость утери навыков увеличивается до 1 уровня развития, раз в десять секунд.

В случае прерывания зрительного и физического контакта до момента полной потери навыков скорость возвращения утраченных сил составляет 2 уровня развития в час.

Учитывая, что Виктор сразу же бросился в рукопашную с навыками лучшего кикбоксёра, желание проверять «чье кунг-фу круче» мгновенно испарилось. Вон, пусть лучше стальной штырь из своего мозга украдет, чем у меня навыки.

?

Скорость развития навыков +167%

Ловкость: 110 (+3)

Интеллект: 96 (+7)

Черная Пуля: Уровень [42] (+4)

Ускоренное восприятие: Уровень [76] (+16)

Толчок: Уровень [81] (+4)

Оборотничество (Стальной Тиран): Уровень [62] (+5)

Получено 63 100 Очков Опыта.

Противник убит: Кайден Андерс (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: Уровень [69] (+2).

Получено 11 850 Очков Опыта.

?

Идет подключение к Истоку сил…

Генерация случайного навыка…

Получен навык «?» Уникального уровня «Солнечный Реактор».

Солнечный Реактор: Уровень [15].

Позволяет летать.

Днем повышает скорость регенерации Энергии на 5 единиц за каждые десять уровней навыка в минуту.

В случае, если резерв Энергии пользователя полон, позволяет восстанавливать Энергию Истока со скоростью 1 единица за каждые пять уровней навыка в минуту.

Позволяет высвобождать энергию в виде лучей света, ослепляющих противника на 1 секунду за каждые десять уровней навыка.

Затраты энергии: 200 за активацию, 10 единиц в минуту на поддержание.

Противник убит: Дороти Шмидт (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: уровень [71] (+2).

Получено 17 500 Очков Опыта.

?

Идет подключение к Истоку сил…

Генерация случайного навыка…

Получен навык «?» Легендарного уровня «Оборотничество (Черный Младой)».

Оборотничество (Черный Младой): Уровень [15].

Позволяет превращаться в форму гигантского монстра со щупальцами, а также частично манипулировать его формой.

Ограничения Эффекта Мантона не позволяют перевоплощаться в форму Черного Младого в темноте или когда вас не видят.

В форме Черного Младого пользователь получает следующие улучшения:

«Сила» +11 (10+1) единиц за уровень навыка «Оборотничество (Черный Младой)».

«Ловкость» +16 (15+1) единиц за уровень навыка «Оборотничество (Черный Младой)».

«Выносливость» +14 (13+1) единиц за уровень навыка «Оборотничество (Черный Младой)».

Навык «Дюрасталевый покров» +1 (1+0) за уровень навыка «Оборотничество (Черный Младой)».

Навык «Регенерация» +4 (4+0) за уровень навыка «Оборотничество (Черный Младой)».

Затраты энергии: 40 единиц в минуту на поддержание.

Противник убит: Джессика Бирманн (Проекция).

Противник убит: Несса Бирманн (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: Уровень [75] (+4).

Получено 27 700 Очков Опыта.

?

Идет подключение к Истоку сил…

Генерация случайного навыка…

Получен навык «?» Эпического уровня «Тяжесть Гор».

Тяжесть Гор: Уровень [20].

При касании позволяет увеличивать прочность любого неорганического предмета на 100*уровень навыка Тяжесть Гор.

При касании позволяет увеличивать массу любого неорганического предмета на ‘25*уровень навыка Тяжесть Гор’ килограмм.

Затраты энергии: 30 единиц в минуту на поддержание за увеличение прочности, 20 единиц в минуту на поддержание за увеличение массы.

Противник убит: Джейсон Касл (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: Уровень [77] (+2).

Продление Битвы: Уровень [48] (+7)

Регенерация: Уровень [100] (+4)

Получено 27 790 Очков Опыта.

Внимание!

Навык «Регенерация» достиг максимального уровня развития.

+10 000 Очков Опыта.

Для дальнейшего развития навыка советуем провести его эволюцию.

Начата эволюция навыка «Регенерация» в «Заживление»…

10 Очков Развития изъято из вашего запаса в качестве платы за развитие.

Заживление: Уровень [9]

Увеличивает природную регенерацию здоровья на 5+0,45% от максимального HP в минуту.

При повреждении мозга погружает пользователя в медикаментозную кому до полного восстановления.

Позволяет отращивать утерянные конечности.

Получено 2 250 Очков Опыта.

Противник убит: Мелоди Джурист (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: Уровень [79] (+2).

Получено 12 850 Очков Опыта.

?

Идет подключение к Истоку сил…

Генерация случайного навыка…

Получен навык «?» Продвинутого уровня «Резонанс».

Резонанс: Уровень [15].

+20 Ловкость.

Позволяет усиливать любой издаваемый вами звук и эффекты им создаваемые на 30%.

Затраты энергии: 250 за активацию, 20 единиц в минуту на поддержание.

Противник убит: Джастин Берч (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: Уровень [81] (+2).

Получено 13 050 Очков Опыта.

?

Идет подключение к Истоку сил…

Генерация случайного навыка…

Получен навык «?» Продвинутого уровня «Замена».

Замена: уровень [15].

Позволяет создавать неосязаемую и невидимую обычными методами проекцию, способную перемещаться на определенное расстояние.

Позволяет мгновенно меняться местами с проекцией.

Скорость перемещения: Ловкость*0.2 м/с.

Максимальная дальность перемещения: 30 метров.

Затраты энергии: 50 единиц за создание проекции, 1 единица в минуту на поддержание. 250 единиц за замену.

Противник убит: Виктор Ким (Проекция).

Навык «?» Кривое Зеркало: Уровень [83] (+2).

Получено 13 250 Очков Опыта.

?

Идет подключение к Истоку сил…

Генерация случайного навыка…

Получен навык «?» Уникального уровня «Вечный Ученик».

Вечный Ученик: Уровень [15].

Повышает скорость освоения новых навыков при повторении за мастером на 15%.

Повышает уровень навыка Понимание Основ на 1 за уровень навыка Вечный Ученик.

Затраты энергии: 35 единиц в минуту на поддержание.

Понимание Основ: Уровень [50] (+15)

Марионетка: Уровень [18] (+3)

Алхимическая реакция: Уровень [18] (+3)

Наркотический дар: Уровень [18] (+3)

Солнечный Реактор: Уровень [18] (+3)

Оборотничество (Черный Младой): Уровень [18] (+3)

Тяжесть Гор: Уровень [23] (+3)

Заживление: Уровень [12] (+3)

Резонанс: Уровень [18] (+3)

Замена: Уровень [18] (+3)

Получено 12 330 Очков Опыта.

Проводимость: 555 (+10)

Уровень повышен!

Уровень: 88 (48 060/89 000)

Очков Развития: 300

Полученные от проекций навыки были по меньшей мере любопытны. Тот же Реактор был единственным в моём арсенале, что напрямую влиял на скорость регенерации энергии, а при низких затратах, днем, еще и восстанавливал энергию Истока. Да, чертовски медленно, и это не сравнится с затратами, но это уже не полный ноль, что не могло не радовать. Кроме того, он единственным в моём арсенале давал возможность полноценно летать, а не тупо носиться повсюду Толчками! Да, без мощных энергетических атак, крушащих всё на своём пути, но это еще успеется, главное теперь, что я не сухопутная, а летающая гадина! Выкусите, Бугаи без крыльев! Время покорять воздушные просторы. В то же время навык, полученный от Ночи, давал примерно то же, что и оригинал, но с вывернутым в обратную сторону Эффектом Мантона и без мгновенного исцеления. Иными словами, чем больше людей на меня смотрят в живую, тем сильнее, быстрее и страшнее получившаяся образина, вплоть до указанных в навыке параметров. В то же время, если это бой один на один и без свидетелей, то монстрик получится малым, хилым и слабым, при всё таких же затратах. Ну и да, форму Младого нельзя использовать одновременно с Тираном, как и мгновенно переключаться между ними. То есть между одним перевоплощением и другим должно пройти определенное время.

Зато, что можно было использовать одновременно, так это Тирана и Тяжесть Гор! Правда, не на себя, а, скажем, на создаваемое оружие. Например, резко приумножать вес и прочность кувалды в момент удара. Удар двух с половиной тонного молота сам по себе страшен, а уж с дополнительной Силой под тысячу… Не знаю, кому как, а мне уже страшно… Двадцать четыре с половиной тысячи килограмм сил, и это если я просто позволю ему упасть сверху, вот вообще не прикладывая никаких сил и не ускоряя тот Толчком! Жесть, одним словом. Кроме того, за счет сил Крестоносца я получила пускай и вывернутую через одно место, но всё же телепортацию, причем не ограниченную в пределах прямой видимости! Хотя, строго говоря, это не совсем телепортация, а скорее замена своего текущего местоположения в пространстве на таковое у проекции, но кого подобная мелочь волнует? Кроме того, если я научусь создавать инфразвук или, допустим, создам такую установку не слишком больших габаритов, то смогу в буквальном смысле устраивать кровавые фонтаны из убийц, насильников и прочих отбросов! Правда, это уже прямой билет в Клетку без разговоров… Разговаривать с человеком, что взрывает других людей изнутри, никто не будет… Ну, разве что кроме Джека…