

Как я могу получать уведомления, что сейчас чувствуют другие паралюди? Я думал, что это из-за Джека, что имело смысл из-за его сил. Затем оказалось, что Сион тоже мог это делать, но он..... уникальный. А теперь Скитальцы? Неужели я всегда обладал этой способностью и не замечал её? Неужели Джек подавлял её? Нет, я столкнулся с кучей кейпов во время битвы с Бегемотом. Должно быть что-то еще, что я упускаю.

- Вы уверены, что мы ничего не можем предложить? - Джесс окликает меня сзади. - Что-нибудь поесть, выпить, просто поболтать? У нас... у нас были свои причины, но я все еще чувствую, что мне нужно извиниться еще раз!

На самом деле, у них может быть некоторое представление о кейп делах, которых мне не хватает. Я многого не знаю о Нью-Йорке, и они могут заполнить пробелы. Я поворачиваюсь обратно и опускаю бандану. - Ну, моя мама воспитывала меня не для того, чтобы я отказывался от гостеприимства.

- Я был бы очень признателен за что-нибудь освежающее. Должен сказать, что в моем рту настоящая пустыня.

Люк идет в заднюю комнату и возвращается с двумя стульями. Он ставит один и предлагает его мне, прежде чем сесть в другой. Джесс и Марисса уходят в другую комнату, и я слышу шепот и звон бокалов.

- Значит, ты целитель и адаптивный Бугай? - спрашивает Люк. - Ты действительно можешь противостоять... ей?

Я пожимаю плечами.

- Точно не знаю. У меня выработался иммунитет к другим психическим воздействиям, так что есть хороший шанс.

- Черт. Хотел бы я обладать такой способностью.

- Ну, из того, что я слышал, такая возможность не закладывалась.

- Да, - соглашается он. - Было тяжело.

Коди вытаскивает столик из угла и ставит его между стульями. Он садится на диван и молчит. Девушки возвращаются с парой стаканов и упаковкой апельсинового сока. Джесс ставит подставки, а Марисса держит поднос. Затем они ставят по чашке перед каждым из нас и наливают сок.

- Итак... - начинает Джесс. Она не пьет, вместо этого сосредоточившись на тыкании своих ног. - Каково это - быть героем?

Это сложный вопрос.

- Не могу говорить за других, но это интересно. Я недолго был кейпом, но думаю, что до сих пор мне удавалось вносить изменения. - Апельсиновый сок очень вкусный.

- Ты новенький? - Марисса смотрит на меня. - Ты из Техаса, верно? Как ты можешь быть новичком и находиться так далеко от дома?

- Я переместился после драки с Губителем. - Это привлекает некоторые взгляды.

- Правда?! - Глаза Коди выпучиваются. - Ты сражался с Губителем.

- Вряд ли. - Я фыркаю. - Даже не видел его. Я провел всё это время, исцеляя людей.

- Но с твоей силой... - самый младший начинает, но потом передумывает.

Я пожимаю плечами и делаю еще один глоток.

- Я пошел туда, куда мне сказали. Может, я и крутой, но мне не нравятся мои шансы в рукопашной схватке с Бегемотом. Не похоже, чтобы мой удар что-то бы изменил.

- Хех. - Люк улыбается. - Значит, у тебя все-таки есть пределы. - Я просто улыбаюсь в ответ.

- Значит, ты встретился с мистером Пикселем в Нью-Йорке? - спрашивает Марисса.

- Так точно.

- И он ввел тебя в курс Неписанных Правил?

- Ну... - я чешу затылок. - Не совсем. Мистер Пиксель, как я понял, не из тех, кто любит поболтать.

- О, хорошо! Тогда мы сможем помочь тебе с этим! - Марисса хлопает в ладоши. - Я имею в виду, нам сказали ожидать тебя и всё такое, но обычно заходить в дом кейпа - большое табу.

Правда?

- Ох?

- Да! - Она кивает. - Учитывая, сколько Умников существует на свете, раскрыть тайную личность парачеловека совсем нетрудно. Таким образом, и герои, и злодеи соглашаются не вести военных действий, когда они, так сказать, "не на часах". Не вовлекать ни их, ни их семьи, и другая сторона ответит тем же.

- Ха. Не похоже, чтобы некоторые злодеи следовали этим правилам. - Как Бойня Номер Девять.

- Конечно, - говорит Люк. - Есть некоторые психи, которые им не следуют. Их сдают другие герои и злодеи. Это приводит к их смерти, попаданию в Птичью Клетку или получению Приказа об Убийстве.

- Ах. - Похоже, нужно добавить еще кое-что к моему списку тем, которые нужно обсудить с Райли.

Следующий час или около того я провожу, болтая со Скитальцами, за исключением Ноэль и Крауса. Хотелось бы, чтобы моему персонажу, Тексу, нравились видеоигры. У них было много вопросов о мече, который я вытащил из ниоткуда, но мне пришлось сослаться на невежество и заявить, что его подарил мне Пиксель. Думаю, что узнал кое-что полезное, в том числе о главных бандах, на которые стоит обратить внимание - Элита, Адепты, Потерянный Сад и Зубы.

В свою очередь, я заверил их в "мистере Пикселе". Да, я верю в него. Да, я доверяю ему. Я познакомился с ним, когда он помог мне с Мясником. Это вызвало у некоторых удивление. Нет, я не встречал другого его союзника-целителя. Да, он хорошо разбирается в людях и властных структурах. Да, он казался достаточно нормальным. Нет, я не знал, есть ли у него какие-нибудь пространственные технологии. Да, я обязательно спрошу его. После всё более

гипотетических вопросов разговор подошел к концу.

Марисса и Коди согласились помочь мне в тренировке, хотя Марисса колебалась. Похоже, она не думала, что моя сила сможет выдержать её, и не хотела причинить мне вред. Очевидно, моя попытка повысить термостойкость в середине боя (которую я и сделал, и не помню) действительно смутила её. Однако Коди, казалось, гордился тем, что я нуждался в его помощи.

Странно, но я не получил никаких уведомлений об их настроении, так что я до сих пор не знаю, в чем была причина. Я почти уверен, что это как-то связано с "Оратором", но есть, по крайней мере, еще один фактор. В любом случае, Райли должна закончить со своей "наладкой", так что мне пора уходить.

[Кевин Гринхаус (Киллер/Текс/Пиксель)]

Игрок

Пол:

Мужчина

Возраст:

15

Раса:

Человек (Парачеловек)

Фракция:

Отсутствует

Титул:

Оратор (+50% к проверкам на общение)

Уровень:

19 (8,500/19,000 опыта)

Движок:

4

Эпицентр:

2

Бугай:

5

Излом:

10

Властелин:

5

Технаръ:

0

Стрелок:

0

Умник:

8

Контакт:

0

Оборотень:

1

Козырь:

9

Скрытник:

9

ОЗ:

555

ОМ:

242

Основные характеристики

СИЛ:

65

ЛОВ:

32

ТЕЛ:

65

ИНТ:

22

ВОС:

21

МУД:

19

ХАР:

21

УДЧ:

100

Неизрасходованные очки:

36

Особенности:

Тело Игрока

Макс. ур.

Разум Игрока

Макс. ур.

Наблюдение

4 ур.

Инвентарь

2 ур.

Партийная система

Транспозиция

2 ур.

Выбранные перки (5/7)

Быстрая Регенерация

2 ур.

Призыв

3 ур.

Баловень Судьбы

Экран Удачи

Истощение Сил

3 ур.

Доступные перки:

Крепок, как Скала

Контроль Огня

Контроль Кремния

Джаггернаут

Повышенная Сила

Контроль Боли

Чувство Опасности

Изменение Формы

Контроля Дебаффов

Телепортации

Навыки:

Актерство:

16

Атлетика:

21

Базовые академические знания:

2

Компьютеры:

1

Готовка

2

Сопротивление урону(Кислота):

100 - 100%

Сопротивление урону(Болезни):

100 - 100%

Сопротивление урону(Электричество):

65 - 99.3%

Сопротивление урону(Тепло):

74 - 99.75%

Сопротивление урону(Свет):

64 - 99.25%

Сопротивление урону(Физический):

50 - 98.1%

Сопротивление урону(Яд):

100 - 100%

Медитация

38

Оружие ближнего боя

17

Сопротивление боли:

64 - 99.25%

Знания о паралюдях:

13

Оружие дальнего боя

21

Сопротивление(Пространство)

4 - 20%

Сопротивление(Темпоральное)

6 - 30%

Скрытность:

9

Безоружный бой

32

Видеоигры:

26

Текущие задания:

Передавая Факел

Лучше Подавать Холодным

Не встань на пути

Сион

Наследие Легенды

Остановить Странников

Дебафы:

Отсутствуют

<http://tl.rulate.ru/book/94624/3242868>