

Получив собственное кейп-имя и костюм, я почувствовала себя цельной, более полноценной... Нет, не так, но вот уверенности в себе определенно прибавилось, как и находящаяся где-то в глубинах сливной канализации самооценка, начала подозрительно ворочаться, готовясь до плавного переселения на уровень плитуса. Ха-ха, отличный карьерный рост. Ну а если отбросить шутки, я в кои-то веки могла любоваться собой в притащенном Убером ростовом зеркале (и где только его нашел?) без желания с противным визгом убраться подальше от него, дабы ничего больше не напоминало и моей нескладной фигуре и отнюдь не красивом лице. Правда в этом больше виноват костюм, нежели я сама и даже маска со стилизованным нахмуренным женским лицом уже не казалась мне таким странным решением. Тем более перед кем мне в ней блистать? Перед злодеями? Определенно не та категория людей, которых я хотела бы впечатлить в хорошем смысле этого слова. Зато кого я хотела шокировать в полном понимании этого слова, так это Софию. Даже жаль немного, что электрический стул в отношении кейпов, в нашей стране уже не практикуют, заменив его Клеткой. Нет, я нисколько не осуждаю данный метод, но некоторым личностям смерть определенно была бы к лицу. И мой гражданский долг исправить это недоразумение! Ну, или если без пафоса, то мне просто охота проверить свои «изобретения» против той, на кого изначально они и создавались. Да, так мыслить не подобает настоящему герою, да, это негуманно, но ничего же дурного не случится, если я убью проекцию Софии пару... тройку раз? Это же просто самооборона!

Именно с такими мыслями я открыла разлом, как только отошла подальше от базы Убера и Элита, так как с ними я сейчас сталкиваться вновь не горю желанием, а отсюда до школы Уинслоу идти было не слишком далеко, а добраться туда можно, легко пройдя мимо всех мест обитания других проекции, что я и сделала.

Когда я бежала к месту будущего сражения, мне казалось, что даже бежать в новом костюме стало намного проще, чем раньше, словно он придаёт дополнительные силы и заряжает энергией! Хотя я на всякий случай проверила — ничего подобного он не делает.

Через полчаса пробежки, после которой я, скорее, чувствовала себя разогревшейся, а не уставшей, я приблизилась к школе, туда, где и в прошлые разы сталкивалась с проекцией Софии.

Быстро в руке оказалась шоковая дубинка, которую я была готова применить в полной мере на своей противнице. Однако, я ждала, но не видела, чтобы ко мне приближалась проекция. Впрочем, дало о себе знать развитие проекцией после каждой победы над ними — откуда-то со стороны, в воздухе, материализовалась быстро летящая стрела, нет, арбалетный болт, который ударил меня в плечо руки, что держала дубинку, однако угодила лишь в металлическую пластину, поцарапав её, но не пробив, после чего проекционный болт просто упал на землю, а я, ощутив попадание по мне, тут же ушла в сторону, спрятавшись в противоположной стороне за одной из припаркованных на улице машин, аккуратно высматривая на крыше любые движения, чтобы заметить проекцию Софии.

Заметила, но не движение проекции, а болт, мелькнувший на одно мгновение, прежде чем попасть в капот автомобиля, совсем рядом с моей головой. Однако одно я заметила — болт вылетел из окна здания, так что теперь я просматривала окна, в котором, в конце концов увидела еле заметное движение человекоподобного силуэта.

Сорвав с пояса одну из четырёх заготовленных мною гранат на основе своего генератора электрической энергии, тут же бросаю её в это окно, предварительно замкнув контакты в ней, чтобы генератор пошёл в разнос. София выстрелила первой, но граната, разбив стекло, в тоже мгновение влетела внутрь, а я успела спрятаться, укрываясь от арбалетного болта.

Не было стандартного взрыва, что слышен за многие метры, только едва слышимый с моей позиции треск электрических разрядов и вспышка света, видимая мной даже тут. Не получив никаких сообщений, я тут же срываюсь с места и с разбега прыгаю в окно первого этажа, разбивая его и попадая в квартиру, но не останавливаясь, несусь к двери, одним движением появившихся призрачных клинков срезая замок и плечом выбивая дверь наружу, после чего бегу к лестнице и по ней поднимаюсь на третий этаж, пятиэтажного здания, куда и бросила гранату. Я перепрыгивала через две ступени, надеясь только, что граната сумела задеть Софию. Если так — у меня есть не мало времени, чтобы добраться до неё — разряды должны быть такой силы, что если не убили её, то должны были сильно травмировать и парализовать нервную систему. Если же София успела уйти из зоны действия гранаты, то, вероятно, меня ждёт ловушка.

Я влетела на нужный этаж и мгновенно добралась до нужной квартиры. Именно тут, насколько я понимаю, должна лежать парализованная проекция Софии. Именно в эту квартиру, но на первом этаже, я влетела. Специально, чтобы знать, куда проникать и не терять времени на её поиски.

Точно так же срезав замки клином, распахиваю дверь, вместе с тем отходя на мгновение в сторону, следуя указания своего навыка Знание Основ. Даже знание того, как штурмовать помещения и те этот навык давал. Кувырком я проникают внутрь, чтобы сбить возможное прицеливание Сталкера, так как обычно при засаде в таких условиях целятся на уровень груди. Однако, выстрела из арбалета в меня не последовало!

Дойдя до комнаты с разбитым окном, увидела, в первую очередь, дымящийся и слегка искрящийся генератор, а прямо около стены увидела всё ещё дергающуюся проекции Призрачного Сталкера. Видимо, она хотела пройти через стену, но разряд тока заставил её выйти из Призрачного состояния и она просто на полной скорости ударилась о стену.

Быстро подскочил к проекции, я создала несколько клинков на руках и сразу же ударила ими, одним в грудь, другим в голову совсем не сопротивляющейся Софии. Несколько секунд ничего не происходило, а после проекция просто растаяла, испарившись в пространстве!

— Да! Получилось! — закричала я, радуясь тому, что мне удалось убить эту сучку. Пусть и проекцию, но как же мне стало легче! Сейчас она сражалась точно так же, как сражается Призрачный Сталкер в реальной жизни, так что, можно сказать, я смогла убить её сейчас, а значит, вполне вероятно, имею шансы одолеть и в реальном мире!

После посмотрела на пояс, где были готовы пойти в дело ещё три гранаты и на висящую тут шокую дубинку, которую я так и не пустила в дело. Но ничего, у меня ещё будет возможность её опробовать!

— Боже, это было даже проще, чем я ожидала! — чувства эмоциональный подъём и прилив энергии, сказала я, удивляюсь тому, как же просто было убить её, даже когда она стала действовать во всю, имея хорошую броню и подходящее оборудование. — Теперь я в полной мере понимаю, почему Оружейник так опасен и силен. Если у него есть возможность создать технологии для противостояния любому кейпу... сражаться с ним в реальной жизни реально очень сложно, а тут... Смертельно опасно!

Немного отойдя от бурлящих эмоций, я посмотрела на системные сообщения.

?

Скорость развития навыков +100%

Понимание Основ: уровень [5] (+1)

Фантомные резцы: уровень [7] (+2)

Укрепление тела: уровень [24] (+1)

Идентификация: уровень [11] (+1)

Регенерация: уровень [9] (+1)

Ужасающий барьер: уровень [6] (+1)

Мастер боя: уровень [19] (+1)

Навык «?» Подражание: уровень [21] (+1)

Получено 660 Очков Опыта.

Противник убит: София Хесс (Проекция).

Навык «?» Подражание: уровень [25] (+4)

Фантомные резцы: уровень [12] (+5)

Получено 4450 Очков Опыта.

Уровень повышен!

Уровень: 9 (3680/9000)

Получено 5 Очков Развития

Очков Развития: 45

Укрепление тела: уровень [26].

Такого большого количества сообщений от системы я не видела ни разу, и тем больше радуется, что все эти сообщения говорят о том, что я стала сильнее и лучше. Два навыка достигли двадцать пятого уровня, то есть я выполнила уже половину задания! Да и просто, тот факт, что моё тело стало крепче и прочнее не может не радовать, как и рост всех использованных навыков! Особенно Фантомные резцы, которые за один только бой подняли семь уровней разом! Просто красота! Если ранее, на пятом уровне я уже могла резать не самые прочные металлы, то на что способны мои лезвия теперь, на двенадцатом?! Есть ли естественные, природные материалы на планете, которые смогут устоять перед резцами? Да даже прочнейшие сплавы! Разве что, я почти уверена, что какой-то технарский сплав или покрытие брони могут вообще не заметить моих лезвий на нынешнем уровне, но и таких случаев, когда я буду сталкиваться с прочнейшими технарскими изделиями вряд ли будет много!

Немного переведя мысли, я перезапустила Разлом, чтобы снова столкнуться с проекцией Софии. Как говорится — «Куй железо, пока горячо!»

В этот раз мне не пришлось бежать сюда долгое время, давая противнику возможность устроить засаду на меня. Я заметила силуэт Призрачного Сталкера, который забрался на крышу школы, высматривая оттуда меня. Не смотри я только в ту сторону и не высматривая я

что-то подобное, черта с два бы я заметила её, но на фоне абсолютно не подвижного города, когда даже ветра нет, который колыхал бы траву или ветви деревьев, малейшей движение воздуха, видимо глазу, тут же привлекает внимание. Что же, да начнётся новый бой!

Тяжело дыша, со снятой маской с лица, я сидела на асфальте, спиной опираясь на стену дома. От бывшего возбуждения не осталось и следа, а я, расфокусированным взглядом пялилась... в никуда, в общем-то. Как же я, черт побери, устала... первый бой был таким простым. Одна удачно брошенная граната и осталось только добить противника. Ничего сложного! Да ещё и столько наград получила, что просто невозможно было отказаться от попытки пойти в бой ещё раз.

Во второй раз, как оказалось, стало не намного сложнее. Проекция Софии стала действовать намного осторожнее, быстрее, она лучше стреляла, отчего бронированные пластины были исцарапаны из-за её арбалетных болтов. От гранаты она ушла, однако в бою, хоть и сражались очень... Мастерски, тем не менее, всё ещё пыталась использовать свою способность, чтобы уходить от ударов. Однако, не получилось и электрическая дубина сразу же ударила её в призрачный форме. Она упала, задержавшись от проходящих разрядов электричества, а я, пока был момент, убила её клинками. Это тоже нельзя было назвать чем-то сложным. И я решила повторить в третий раз. Было ещё две гранаты, я полна энергии, дубина в отличном состоянии... чем не повод ещё раз убить Софию?! Точнее, её проекцию, конечно же...

Однако в третий раз всё с самого начала пошло не так. Я не видела Софию, сколько не высматривала и думала уже, что она и вовсе решила сама ждать меня, а не бежать ко мне на встречу, как в прошлые разы. Я уже даже направилась к школе... Когда из ниоткуда по мне прилетел удар с двух ног, с разбега. Сказать, что это было ошеломляюще, значит не сказать ничего!

И дурак бы понял, что происходит. Проекция стала сильнее... а именно, её способность резко стала лучше и теперь она не просто прозрачная, словно призрак... она вообще невидима! И вот тут начались проблемы. По какой-то причине арбалетных болтов в меня вообще не летело, хотя подстрелить меня проекции было, как два пальца об асфальт! Однако и так она дубасила меня так, что врагу не пожелаешь... хотя нет, самой Софии я такого и желаю!

Благодаря броне, не сказать, что было больно и мучительно сложно, нет, но я просто ничего не могла сделать в ответ. Я пыталась бить дубинкой в ответ, но то ли она стала еще и полностью бесплотной, становясь видимой и осязаемой лишь на мгновение, чтобы ударить, или я просто промахивалась и била вообще не в ту сторону. Пришлось пойти на крайние меры...

Выхватив гранату, я сомкнула контакты, но удерживала вторым пальцем замедлитель реакции. Небольшой стержень, о наличии которого если не знать, хрен воспользуешься. Однако он позволял довести реакцию взрыва до предела и на этом остановиться, закливая энергию через стержень, отчего взрыва не происходило. Так я и сделала. Даже напрягаться после этого не пришлось.

Очередной удар настиг меня со спины, и я тут же, рефлекторно выпустила стержень, чтобы через мгновение по мне и территории вокруг прошлись сотни разрядов электричества. Вот это было чертовски больно! Пальцы, руки, ноги, мышцы всего тела скручивало вместе с конечностями, отчего меня была просто адская боль! Даже когда разряд сошли на нет, остаточный эффект всё ещё оставался и мышцы непроизвольно сокращались с в случайных местах.

В тот момент всё решала прочность, стойкость и Регенерация! Отчасти мне помогла броня, отведя часть заряда и заземлив тот, в остальном, моё тело прочнее, более стойкое и выносливое, чем у нормального человека. А Регенерация позволит отойти от последствий быстрее. У Софии же, чьё тело, судя по звукам, лежало и билось в судорогах рядом со мной, не становясь вновь призрачной, броня никак не помогает, а тело у неё никак от обычного человека не отличается, ни в силе, ни в прочности, ни в регенерации.

Ожидаемый итог — через семь минут я с трудом сдвинула руку и направила её в сторону проекции, чтобы потом, как можно больше лезвий по моей воле объединились в одно крайне длинное лезвие, которое вытянулось и легко прошло через голову проекции, убивая её.

— Нет, пока хватит... — сказала я, через полчаса сидя у стены и чувствуя, что окончательно отошла от разрядов тока, прошедших через моё тело, но усталость, зверская усталость и апатия никуда не делись, став, кажется, только сильнее. — К ней я пока не сунусь. Мне либо нужно стать крепче, сильнее и получить сенсорные навыки, либо создать соответствующее оборудование. Это пиздец. Силы проекцией растут как-то совсем уж нелинейно и скачками. Как же спать хочется... И есть... И пить... Нужно домой... — Прохрипела я, так и не сдвинувшись с места. Только еще через энное количество времени, у меня хватило моральных сил, чтобы посмотреть мигающие сообщения.

?

Скорость развития навыков +100%

Выносливость: 49 (+3)

Воля: 41 (+2)

Укрепление тела: уровень [29] (+3)

Регенерация: уровень [11] (+2)

Получено 1610 Очков Опыта.

Противник убит: София Хесс (Проекция) (*2)

Навык «?» Подражание: уровень [34] (+9)

Фантомные резцы: уровень [23] (+11)

Получено 10 690 Очков Опыта.

Уровень повышен!

Уровень: 10 (6980/10 000)

Получено 5 Очков Развития

Очков Развития: 50

Укрепление тела: уровень [51].

Поздравляем! Вы достигли 10 уровня, выберите Класс.

Будьте бдительны, ведь Класс определит дальнейшее ваше развитие. Он не закроет для вас другие пути развития, но намного ускорит прогресс в выбранном классе.

Громила (Бугай)

Требование: Сила: 40+, обладать навыком «Укрепление тела» уровня 50+ и навыком «Регенерация» 10+.

Рвать сталь словно бумагу, дробить камни голыми руками и выдерживать атаки, что способны убить любого другого супера — это путь настоящего Бугая.

Сила+5 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Укрепление тела+2 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Регенерация+1 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Открывает развитие Сопротивления.

Цена Получения: 10 Очков Развития.

Регенератор (Бугай)

Требования: Выносливость: 45+, навык Регенерация 10+, Укрепление Тела 10+.

Зачем вообще думать о том, как подобраться к противнику, что убивает всех, кто приблизиться? Иди вперёд и ничего не бойся, ведь сколько тебя не режь, сколько не руби, не протыкай, не трави, не мори голодом и жаждой, тебе на все это плевать! Регенерация справится со всем! А если не справляется... значит будешь регенерировать ещё быстрее! Когда все умрут, ты будешь стоять посреди поля боя без единой царапины!

Выносливость +5 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Регенерация +2 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Укрепление Тела +1 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Специальный навык: Эрудит.

Цена Получения: 20 Очков Развития.

Убийца (Движок-Умник)

Требование: Ловкость: 40+, обладать навыком «Понимание Основ» уровня 5+ и минимум одним атакующим навыком.

Его движения быстры и отточены сотнями схваток, клинки безжалостны и смертоносны, а за стремительными рывками невозможно уследить взглядом. И горе тому глупцу, что встанет на пути настоящего Убийцы, ведь он даже не поймет что его убило.

Ловкость+5 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Фантомные резцы +2 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Понимание Основ +1 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Специальный навык: Смертельный удар.

Цена Получения: 15 Очков Развития.

Изобретатель (Технар-Умник)

Требование: Интеллект: 40+, обладать навыком «Созидание», обладать минимум одним навыком Умника уровня 5+ и собственными руками создать минимум один чертеж Необычного качества уровня 10+.

Самое современное оружие и броня, кибернетические импланты и личный транспорт. Для настоящего Изобретателя нет границ ни в чем... Кроме тех, что устанавливает он сам. Пускай в открытом бою он едва ли сможет показать что-то невероятное, но дайте ему достаточно времени с ресурсами, и тогда даже физические законы встанут на его сторону.

Интеллект+5 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Понимание Основ +2 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Вам проще создавать чертежи.

Специальная особенность: Подсознательный расчет.

Цена Получения: 15 Очков Развития.

Коллекционер (Козырь)

Требование: обладать навыком «?» Подражание уровня 25+ и минимум четырьмя силами полученными от других кейпов.

Азарт битвы и радость обладания новыми силами. Всё это так знакомо и любимо настоящими Коллекционерами. Неважно, какая бы ни была сила, неважно, насколько она бесполезна, она будет добавлена в его коллекцию, но особое место займут воистину Королевские дары.

Проводимость+5 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Все навыки полученные от других кейпов +1 за каждые десять уровней (включая уже полученные).

Специальная особенность: Удача Коллекционера.

Цена Получения: 20 Очков Развития.

Джек Потрошитель (Эпицентр-Скрытник)

Требование: Ловкость: 40+, обладать навыком «Фантомные резцы» уровня 20+ и навыком «Ужасающий барьер» уровня 5+.

Однажды человек, так же известный, как Убийца из Уайтчепела уже навел ужас на весь Лондон. Пускай времена изменились, а по улицам рассекают кейпы, но настоящий ужас, ужас перед неизведанным, всё так же таится в глубинах сердца каждого из людей, только и ожидая шанса вырваться на волю.

Ловкость+5 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Фантомные резцы +2 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Навык Ужасающий барьер +1 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Специальный навык: Покров Неизвестного.

Цена Получения: 25 Очков Развития.

Энергет (Козырь-Излом)

Требование: Проводимость: 60+ и обладать минимум тремя энергозатратными навыками.

Проводимость, вот секрет успеха многих кейпов. Когда запаса твоей энергии хватит для освещения целого города в течении пары лет, а мощные лучи стирают целые дома, как пушинки, трудно не стать известным.

Проводимость+10 за каждый поднятый уровень (включая уже полученные).

Специальная особенность: расширенное подключение.

Цена Получения: 10 Очков Развития.

<http://tl.rulate.ru/book/62433/1693710>