Глава 399  
  
\*\*  
  
\*\*Критическая нога покоряет небо\*\*  
  
Бежать по лесу оказалось сложнее, чем я думал.  
Деревья мешают — это само собой. Но главная проблема — земля.  
Не только люди ходят по земле. Корни деревьев тоже в земле. И не все деревья такие добрые, чтобы прятать все свои корни под землю.  
  
Корни, торчащие из полутёмной земли, — ловушка похуже любой подножки. А слишком мягкая земля легко затягивает ноги.  
То есть, земля, идеальная для роста деревьев, — не подходит для бега.  
  
Поэтому я попробовал вот так.  
  
«Ба-ба-ба-ба-ба».  
  
\*Вууууш\*. Ветер пытается остановить меня, создавая воздушную стену, но моё тело, несущееся с нелепой силой, пробивает её, как кол, и летит… да, \*летит\*.  
  
«П-п-п-п-п-п-п».  
  
Это пиздец! Реально пиздец! Синхронная Связь — это пиздец!!  
Такой скилл в одиночку — это пиздец! Пиздец, ситуация реально пиздец, словарный запас! Словарный запас съедается словом «пиздец»!! Пиздец!  
  
«Оооооо?!»  
  
Скорее не полёт, а выстрел. Если довести простую силу тяги до критической точки, то даже без крыльев, со слабыми грудными мышцами и тяжёлыми костями можно летать.  
  
\*\*\*  
  
Кстати, «Сверхсветовая Скорость» лоли-сенсея… Тахион — это, вроде как, слово, обозначающее сверхсветовую скорость, которая не может быть ниже скорости света. Ясно, значит, как ни старайся, обогнать этот скилл, который одновременно даёт бафф ускорения и дебафф замедления, невозможно.  
Ну да, это как если бы лидер гонки ещё и привязывал гири к ногам преследователей. Поэтому сенсей — сильнейший Охотник за Головами и самый быстрый NPC.  
  
Значит, имя скилла, который получил я, — это имя поражения, показывающее предел человека, игрока, и одновременно имя чести, достигшей предела.  
  
Синхронная Связь, семь навыков мобильности в одном. Имя этого скилла, объединившего всё, что я развивал в мобильности, — Семисвязная «Критическая Скорость».  
  
\*\*\*  
  
«Саааа!!!»  
  
\*Здудан!\* Отталкиваюсь от пустого воздуха и получаю третье ускорение. Само явление — как у Сапог Гермеса, которые я связал, но «Критическая Скорость» — это не такой уж и простой скилл. Иначе я бы не превращался в пятно на стене.  
  
\*\*\*  
  
«Критическая Скорость» — это скилл с тремя комплексными эффектами.  
Во-первых, он действует с момента активации до тех пор, пока не сделаешь «пять шагов». Точнее, пока пять раз не выполнишь анимацию шага ногой.  
  
Во-вторых, самоповреждение. В момент активации исчезает 99,9% ХП. То есть, остаётся 1. Наверное, можно отхилиться, но я пока что превращался в пятно на стене раньше, чем успевал проверить. Сейчас проверил — отхилиться можно.  
  
И в-третьих, эффекты во время действия… вот это пиздец.  
Максимальная скорость с первого шага. С каждым шагом — аддитивное, нет, скорее всего, мультипликативное накопление экстремального баффа ускорения. Прыжки в воздухе. Бег по стенам и потолку. Отмена отдачи при приземлении и т.п. Снижение урона во время ускорения. Ну, вроде всё перечислил? Короче, во время действия скилла — это практически режим неуязвимости.  
  
\*\*\*  
  
Звучит так, будто это просто сборник лучших качеств семи скиллов… но хуй там.  
Слушайте, человек передвигается ногами, так? Значит, и тормозит он ногами. Пятый шаг даёт максимальное ускорение… и как, блядь, тормозить?  
Шестой шаг — это просто нога без бонусов. Если на скорости линейного поезда высунуть ногу и коснуться земли — что будет? Пюре из тёртой редьки.  
Значит, тормозить надо на пятом шаге с бонусами… Ха-ха, типа, жми на газ, чтобы затормозить?  
  
Вспоминаю горький опыт превращения в пятно своего цвета на стене Колизея Раббитца…  
Рефлекторно шагнул, ускорился и врезался лицом в стену.  
Пытался затормозить, потерял равновесие и врезался лицом в стену.  
На понтах прыгнул в воздух, не знал, как приземлиться, рванул вбок на удачу и врезался лицом в стену.  
Пытался хотя бы избежать столкновения со стеной, оттолкнулся от неё, улетел в другую сторону, попытался восстановить равновесие, сделал пару шагов и на максимальной скорости врезался лицом в противоположную стену.  
  
Хочется верить, что та маленькая трещина на довольно крепкой стене Колизея — не моя вина.  
  
Вывод: этот скилл в узком пространстве гарантированно превратит тебя в пятно на стене. Использовать его можно только на открытой местности.  
  
«Оо, оооооо…!»  
  
Безумное ускорение… Ба-ускорение было смягчено естественной воздушной подушкой, так что я всё ещё летел вперёд и вверх, но уже мог разглядывать окрестности.  
  
Обычная маска не защитит, так что я надел Головной Механизм 【Водопада】. Даже в игре лететь с голыми глазами стрёмно.  
Уже пролетел две трети леса. Странно… Скорость, конечно, большая, но чтобы так быстро преодолеть этот огромный лес?  
  
Или нет? Лес имеет форму полумесяца, так что если лететь по кратчайшему пути, то расстояние не такое уж и большое? Или тоже нет? Учитывая, что зоны Старого Континента проходятся быстрее, чем должны были бы по размеру, может, воспринимаемое игроками расстояние отличается от реального?  
  
…Почему человек всегда отвлекается от главного и думает о всякой хуйне?  
  
«Скоро падать…»  
  
У людей нет крыльев, к сожалению. Поэтому мы и стремимся в небо… Но если я сейчас упаду, то стану пятном на земле.  
  
Значит, нужно мыслить наоборот.  
  
«Шанс успеха 75%… Самый ненадёжный рандом в мире».  
  
Цифра 75%, которую в шутку называют 25%, — это дьявольское число. Не хватает смелости, как при 50%, но и нет уверенности, как при 100%. 666 — число дьявола? Да 666% — это же заебись, буду поклоняться!  
  
«Шааа, погнали, сука!!!»  
  
В воздухе переворачиваюсь головой вниз, ногами вверх. Сгибаю ногу для четвёртого шага и отталкиваюсь от воздуха. Так я себе представляю.  
  
\*Бом!\* Огромная масса воздуха пробита мной, как пулей. Тело человека с бешеной скоростью летит к земле.  
Падение насмерть — не то чтобы я не привык… но это пиздец, страшно!  
  
«Но!!!»  
  
Я сражаюсь сам с собой! Для этого мне нужна помощь великой физики!  
Ветер пытается остановить тело, как вода. Но сейчас я не один. Абсолютный закон игрового мира, обработка падения физическим движком, тянет меня к земле с невероятной скоростью.  
  
Контроль положения! Ноги к земле, голова к небу! Блядь, лицо двигать неудобно, меняю на Птичью Маску Истинного Взгляда! Руки в стороны для равновесия, концентрируюсь на правой ноге для пятого шага, левую сгибаю в колене и слегка приподнимаю… Приземление, сейчас!!!  
  
«Нууун!!!»  
  
Если человек врезается в землю, то в девяти случаях из десяти становится пятном. Но правая нога, выпрямленная, но амортизирующая, благодаря эффекту Критической Скорости гасит урон от падения.  
Однако удар по самой земле никуда не делся. Раздаётся оглушительный грохот, земля дрожит, правая нога в точке касания уходит в грунт.  
Но тут срабатывает эффект пятого шага. Кинетическая энергия движения сверху вниз, включая гравитационное ускорение, сталкивается лоб в лоб с ускорением пятого шага, направленным снизу вверх.  
  
«………»  
  
Пыль рассеивается. На земле, уперев правую ногу в грунт, в пафосной позе стоит птицеголовый я.  
\*Фух\*. Широко раскинутые руки похожи на крылья.  
  
«Так, пойдём».  
  
Попробовать ещё раз, когда кулдаун пройдёт? Но 75%… Реально ненадёжная цифра. Было бы хотя бы 79% с копейками, можно было бы больше доверять.  
\*Поза приземлившегося яростного ястреба.\*  
  
\*Кстати, у Синхронной Связи максимум восемь связей. Связанные скиллы не уникальны, а делятся на категории (мобильность, защита и т.д.) и классы внутри них (семь штук). Когда сумма параметров связанных скиллов достигает определённого значения, открывается соответствующий связанный скилл.\*  
\*Короче, это как синхронный призыв. Сумма уровней (параметров) скиллов определяет, какой связанный скилл откроется. Так что, теоретически, «Критическую Скорость» можно получить и с шестью или меньше связями.\*  
\*Кстати, Критическая Скорость — это 6-й ранг связки. То есть, есть ещё один выше. Ещё более неудобный прямолинейный скилл «Сверхсветовая Скорость» (Люксион)…\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*