Глава 399  
  
  
  
Критические ноги покоряют небо  
Бежать по лесу оказалось сложнее, чем я думал.  
Деревья, конечно, мешают, это само собой, но главная проблема — земля.  
Не только люди ходят по земле, корни деревьев тоже в ней. И не все деревья так добры, чтобы прятать все свои корни под землю.  
  
Корни, выглядывающие из-под тёмной земли, — ловушка куда коварнее подножки, а слишком мягкая почва легко может затянуть человеческую ногу.  
То есть, земля, подходящая для роста деревьев, — неподходящее место для бега.  
  
Поэтому я попробовал так.  
  
«Ба-ба-ба-ба-ба».  
  
Ветер ревёт, создавая стену из воздуха, чтобы остановить моё тело, но моё тело, несущееся с абсурдной силой, словно клин, пробивающий стену, пронзает и рассекает воздушную преграду, летя… да, летя(・・・・・).  
  
«Ох, ё-ё-ё-ё-ё».  
  
Это опасно! Серьёзно опасно! Синхронное Соединение (Хайконнекшн) опасно!!  
Такое от одного навыка — это опасно! Опасно, ситуация реально опасная, поэтому словарный запас! Словарный запас захвачен словом «опасно»!! Опасно!  
  
«Оооооооо?!»  
  
Лететь — это скорее как выстреливать. Если довести простую движущую силу до критической точки, то даже без крыльев, со слабыми грудными мышцами и тяжёлым телом с плотными костями можно летать.  
  
Кстати, о «Сверхскорости» учительницы-лоли (Тиас)… Тахион — это сверхсветовая частица, которая никогда не может двигаться медленнее скорости света. Понятно, как бы ты ни старался, нет способа превзойти по скорости тот навык, который одновременно накладывает бафф ускорения и дебафф замедления.  
Ну конечно? Это как если бы лидер гонки, и так далеко оторвавшийся, привязал бы к ногам преследователей чугунные шары. Поэтому учительница — сильнейший охотник за головами и самый быстрый NPC.  
  
Значит, имя навыка, который я получил, — это, возможно, имя поражения, показывающее предел человека, игрока, и имя чести, достигшей предела.  
  
Синхронное Соединение, семь соединённых навыков мобильности. Имя навыка, объединившего всю мою мобильность, — Семикратное Соединение «Критическая Скорость (Бладион)».  
  
«Вперёёёд!!»  
  
Зудан! Оттолкнувшись от пустого воздуха, я получил третье ускорение. Само явление — это эффект соединённых и встроенных Сапог Гермеса, но «Критическая Скорость» — не такой уж слабый навык. Иначе я бы не превращался в пятно на стене.  
  
«Критическая Скорость (Бладион)» — это навык, сочетающий три эффекта.  
Во-первых, зона действия — от активации навыка до момента, когда сделано «пять шагов». Точнее, зона действия — это пять движений, имитирующих касание земли подошвой.  
  
Во-вторых, эффект самоповреждения: в момент активации исчезает 99,9% HP. То есть остаётся 1. Наверное, можно восстановиться, но я превращался в пятно на стене раньше, чем успевал проверить, так что нужно протестировать. Проверил сейчас, восстановиться можно.  
  
И наконец, эффект, накладываемый во время действия… вот это опасно.  
Максимальная скорость с первого шага, с каждым шагом добавляется, нет, наверное, умножается и накапливается экстремальный бафф ускорения, воздушный прыжок, бег по стенам и потолку, игнорирование отдачи при приземлении и т.д., снижение урона во время ускорения. Ну, перечислить можно примерно так? Короче говоря, во время действия навыка это почти режим неуязвимости.  
  
Если написать только это, кажется, что это просто сборник лучших качеств семи навыков… но нет.  
Слушайте, раз уж люди зависят от ног для передвижения, то и торможение зависит от ног, верно? Пятый шаг даёт максимальное ускорение… и как остановиться(・・・・・・・・・)?  
  
Шестой шаг — это просто нога без бонусов. Что произойдёт, если высунуть ногу из линиара и коснуться земли, говорить не нужно. Превратишься в тёртую редьку.  
Значит, нужно тормозить на пятом шагу, пока действует бонус навыка… Ха-ха-ха, вы предлагаете остановиться, нажав на газ?  
  
Вспоминается горький опыт окрашивания стен Колизея Кроликов в мой цвет…  
Рефлекторно шагнул, ускорился и врезался лицом в стену.  
Пытался остановиться, потерял равновесие и врезался лицом в стену.  
Увлёкся воздушным прыжком, не знал, как приземлиться, рискнул и ускорился вбок, врезавшись лицом в стену.  
Пытался избежать столкновения со стеной, оттолкнулся от неё, но отлетел в противоположную сторону, попытался восстановить равновесие, сделал несколько шагов и на максимальной скорости врезался лицом в противоположную стену.  
  
Хочется верить, что та маленькая трещина на довольно прочной стене Колизея — не моя вина.  
  
Вывод: если использовать этот навык в узком пространстве, почти наверняка станешь пятном на стене. Поэтому использовать его нужно на открытом пространстве без ограничений.  
  
«Ооо, ооооооо…!»  
  
Идиотское ускорение… Ба-ускорение, смягчённое естественной воздушной подушкой, так что я всё ещё лечу вперёд и вверх, но уже обрёл достаточно спокойствия, чтобы наблюдать за окружающим пейзажем.  
  
Обычная маска не защитит, поэтому я надел Головной Меха-Панцирь【Восходящего Водопада】. Даже в игре голые глаза — это тяжело.  
Я уже преодолел две трети Моря Деревьев. Странно… Я, конечно, лечу с приличной скоростью, но разве можно так быстро преодолеть две трети этого невероятно обширного Моря Деревьев?  
  
Нет, не так? Это Море Деревьев имеет форму полумесяца, так что если двигаться по кратчайшему и самому быстрому пути, расстояние само по себе невелико? Нет, тоже не так? Учитывая, что зоны Старого Континента проходятся быстрее, чем можно было бы ожидать по их реальным размерам, значит, расстояние, воспринимаемое игроками, отличается от реального?  
  
…Почему люди так устроены, что отвлекаются от самого главного и думают о чём-то другом?  
  
«Пора бы падать…»  
  
У людей нет крыльев, как ни печально. Потому и тянет в небо… но если я упаду так, то на земле останется пятно.  
  
Значит, нужно мыслить наоборот.  
  
«Шанс на успех 75%… самый ненадёжный рандом в мире».  
  
Цифра 75%, которую часто высмеивают как фактически 25%, не даёт ни смелости, как при 50%, ни уверенности, как при 100%. Поистине дьявольское число. 666 — число дьявола? 666% — это же великолепно, буду поклоняться.  
  
«А ну погнали, твою мать!»  
  
Я двигаю телом в воздухе, переворачиваюсь вниз головой, ногами к небу, и сгибаю ногу для четвёртого шага, чтобы оттолкнуться от воздуха. Так я мыслю.  
  
Бох! Огромная масса воздуха пронзена мной, словно пулей, и человеческое тело с ужасающей скоростью падает на землю.  
Я не то чтобы не привык к падениям насмерть… но это опасно, страшно!  
  
«Но!!»  
  
Я сражаюсь сам с собой, и для этого мне нужна помощь великой силы физического движка!!  
Ветер пытается остановить тело, словно вода, но сейчас я не один. Абсолютный закон игрового мира, обработка падения физическим движком, заставляет меня падать на землю с ужасающей скоростью.  
  
Контроль положения! Ноги к земле, голова к небу! Эх, неудобно двигать лицом, меняю на Маску Птицы Прямого Взгляда! Расставляю руки для равновесия, концентрируюсь на самом важном — пятом шаге правой ногой, которой коснусь земли, левую ногу сгибаю в колене и слегка приподнимаю… Касание, сейчас!!  
  
«Нууун!!»  
  
Если человек ударяется о землю, то в девяти случаях из десяти он превращается в пятно. Но правая нога, вытянутая, но выполняющая роль амортизатора, благодаря эффекту Критической Скорости гасит урон от падения.  
Однако удар по самой земле, помимо моего тела, неизбежен. Ужасающий звук сотрясает землю, и точка касания правой ноги вдавливается в почву.  
Но тут срабатывает эффект пятого шага. Кинетическая энергия движения сверху вниз, включающая гравитационное ускорение падения, сталкивается лоб в лоб с ускорением пятого шага, стремящимся подбросить меня снизу вверх.  
  
«………»  
  
Пыль рассеивается, и там стою я с птичьей головой, гордо уперев правую ногу в землю.  
Хмф, широко раскинутые руки похожи на крылья.  
  
«Так, пора идти».  
  
Может, попробовать ещё раз, когда навык восстановится? Но 75%… Действительно ненадёжное число, если бы было хотя бы 79% с копейками, можно было бы больше доверять.  
Поза яростного ястреба, спустившегося с небес.  
  
Кстати, максимальное количество соединений для Синхронного Соединения — восемь. Навыки соединения не бесконечно разнообразны, а разделены на несколько классов в каждой категории (мобильность, защита и т.д.), всего семь типов. Когда различные параметры соединённых навыков достигают определённого значения, открывается соответствующий навык соединения.  
  
Короче говоря, это как синхронный призыв. Открываются навыки соединения, для которых суммарное значение соединённых навыков соответствует норме. Так что, теоретически, «Критическая Скорость» может появиться и при соединении менее шести навыков.  
  
Кстати, Критическая Скорость — это 6-й ранг соединения, то есть есть ещё один выше. Ещё менее удобный прямолинейный чемпион по имени Сверхсветовая Скорость (Люксион)…