

Основная теория была та же, что и в случае с переборчившим и "неудачным" шагом Хождения по деревьям - для которого мне действительно нужно было придумать название получше; шаг пропульсии чакры? Может быть, шаг отталкивания? - в том смысле, что ты наливаешь землю под ногами таким количеством чакры, что она ускоряет тебя от поверхности с невероятной скоростью, создавая видимость исчезновения. Это было несложно, я уже давно освоил это как логическое продолжение упражнений по ходьбе по деревьям.

Особенность Мерцания Тела заключалась в том, что вы также наполняли чакрой воздух вокруг себя, создавая что-то вроде вытянутой стрелы-капли, которая позволяла минимизировать сопротивление воздуха, что давало вам гораздо больше пользы.

Именно поэтому мы бегали так, как бегали - руки назад и наклонившись вперед.

Исторически сложилось так, что раньше эта форма бега использовалась исключительно для быстрого спуска по склону, что было связано с точкой равновесия. Но здесь она заключалась в том, чтобы постараться повернуть плоское человеческое тело как можно более узко против встречного ветра, чтобы минимизировать профиль сопротивления, что с добавлением пузырька чакры превращало нас из чего-то вроде вертикальной доски в нечто, напоминающее ускоряющуюся стрелу, позволяя нам проскальзывать по воздуху гораздо легче.

И это было хорошо, потому что я был уверен, что при максимальном ускорении смогу преодолеть звуковой барьер, а это вряд ли будет незаметно, если я продолжу бежать и разбираться с досадными препятствиями, мешающими мне.

Хотя это тоже может пригодиться.

Поэтому вместо этого вы как бы скользили по воздуху одним шагом, как при нырянии головой в воду.

Полагаю, именно поэтому большинство ниндзя предпочитают при взлете прыгать прямо вверх в неподвижном теле, а не в какую-либо сторону.

И это должен был быть более или менее один шаг по нескольким причинам, первая из которых, как я заметил, заключалась в том, что даже с моим нынешним шаринганом было практически невозможно уследить за тем, куда ты направляешься. Мир просто превращался в размытое пятно вокруг тебя. Стоит сделать больше одного шага, и ты можешь на что-то наткнуться, споткнуться или вообще проскочить мимо цели. Но пока у вас была прямая видимость или хотя бы осознание цели и четкий путь, можно было двигаться фактически мгновенно.

Второе, что я заметил, - это то, что упражнение с хождением по деревьям не заканчивалось после начала; его нужно было закончить тем же способом: приземлиться и убедиться, что вы не продолжите движение дальше этого места. Потому что если вы этого не сделали, значит, вы продолжали двигаться. Я чуть не разнес в клочья свои сандалии во время первой попытки: грунтовая дорога словно наждачная бумага прижималась к ступням, а я продолжал двигаться, используя остатки импульса.

Это тоже может быть полезно, если вы хотите применить большую силу одной атакой...

Но, используя упражнение с ходьбой по дереву, вы не только получали контролируемую остановку в конце, но и огромные силы, связанные с разгоном до скорости звука и остановкой, равномерно распределялись по телу через всю чакру внутри вас, так же, как это было, когда вы стояли, опираясь на стену. Чакра внутри вас - кость к кости, мышца к мышце, вена к вене - действовала точно так же, как ваша чакра между вашими ногами и деревом, поэтому ваши лодыжки не отрывались, когда вы стояли на стене под углом девяносто градусов, сохраняя вас в одном аккуратном человеческом корпусе.

Словно каждая частичка внутри вас имела свой персональный ремень безопасности, позволяющий вам переходить от нуля к сотне и обратно к нулю, и все это за один шаг и секунду.

Все это требовало экспоненциальных затрат чакры по сравнению с бегом или даже использованием чакры отталкивания - нет, нет, просто отталкивание звучало лучше - на то же расстояние.

Потому что сопротивление воздуха - это настоящая тяга.

Ха, я снова это сделал.

Но факты оставались фактами: чем быстрее что-то двигалось, тем больше энергии оно теряло на сопротивление воздуха. Не просто больше в абсолютном выражении, а пропорционально. Поэтому, чтобы удвоить расстояние, пройденное за одно Мерцание, недостаточно было удвоить количество используемой чакры, нужно было увеличить это количество в геометрической прогрессии.

Это было похоже на тиранию ракетного уравнения, как раньше.

Только там, где ракеты могли поддерживать постоянную скорость, по сравнению с прыжком, где за все нужно было платить вперед, ракеты также должны были иметь дело с досадной штукой под названием гравитация. Чтобы сильнее противостоять гравитации, нужно было больше топлива. Но поскольку вам приходилось брать с собой больше топлива, вам нужно было толкаться еще сильнее. Поэтому вы брали с собой больше топлива, которое...

Мерцание было больше похоже на то, как работают пули и стрелы. Ну, не обычные стрелы. А другие сверхзвуковые пули и снаряды.

Но все равно было очень весело, как только я разобрался с этим.

А цепочка шагов - тем более.

Мерцание, пауза, мерцание, пауза, мерцание, пауза; мир размывался по мере того, как я двигался.

Хотя это было немного унижительно - от эффективного освоения дзюцу Трансформации, Замены и Клона вернуться к необходимости иметь дело с испарениями чакры и громкими хлопками, когда я мерцал по дороге, едва не спотыкаясь, когда использовал навык ходьбы по дереву, чтобы остановиться в конце мерцания. Возможно, общий контроль чакры благодаря навыкам ходьбы и помог, но тонкая настройка дзюцу все равно требовала времени и усилий.

Или же найти лучшего пользователя, у которого можно было бы украсть с таким трудом приобретенный навык, но просителей не выбирают.

Так что если количество чакры, которое я растратил в теле и в земле для старта, было неплохим, то количество, которое мне пришлось выпустить в воздух с помощью пузыря, минимизирующего сопротивление воздуха, было совсем другим. Недостаточно было просто равномерно покрыть тело, поскольку человеческое тело обладает ужасным сопротивлением воздуха, недостаточно было создать сферу вокруг себя - хотя это было бы лучше - нужно было сделать ее странной стрелой-каплей, толкая ее то впереди, то позади себя.

Если же речь шла о дозвуковом движении, то есть о движении со скоростью ниже скорости звука, то обычной каплевидной формы было бы вполне достаточно. Это была оптимальная форма для движения по воздуху, подобно тому как это делает капля воды, падающая на землю. Но как только вы преодолели звуковой барьер, все изменилось. Потому что в этот момент воздух начинал скапливаться перед вами; вы двигались вперед так быстро, что звук вашего движения был медленнее, чем вы сами, молекулы буквально не могли тянуться за вами, двигаясь вперед.

Как будто перед вами скапливается песок или снег. И как бы плохо ни было впереди, ваш след был еще хуже.

Звуковые бумы - это не шутка.

Вот тут-то и пригодилась вытянутая каплевидная форма: ее острая передняя часть пронзала и отталкивала воздух, а задняя часть такой же формы сводила к минимуму турбулентность и прилипание к вам встречных потоков.

То есть передняя часть не позволяла вам чувствовать себя так, будто вы мчитесь со встречным ветром, а задняя часть не позволяла вам разрушать все окна в радиусе мили своим турбулентным потоком каждый раз, когда вы хотели быстренько переместиться в другое место.