

Многозадачность. Все любили многозадачность, она была одним из тех замечательных слов, которые люди часто использовали, когда пытались худо-бедно делать пятнадцать дел одновременно вместо того, чтобы делать несколько хорошо. На самом деле многозадачность не означала одновременного выполнения большего количества дел. Это просто быстрое переключение между несколькими задачами или начало выполнения задач, которые могут автоматически продолжиться или завершиться сами по себе, а затем потратить время на что-то другое. Например, автор ставит в духовку еду, на приготовление которой уйдет сорок минут, а затем использует это время, чтобы сосредоточиться на написании текста.

Способы Джейка работать в режиме многозадачности были гораздо выше этого уровня. Он нашел способ не только тренироваться с Сим-Джейком, но и одновременно тренировать Мейру. Это было поистине гениальное и совсем не случайное открытие, обнаруженное, когда Мейра проходила мимо его комнаты, пока Джейк весело спарринговал со своим вторым "я".

Оказалось, что когда Джейк боролся с собой или просто напрягался в Пространстве Души, его аура вспыхивала, поскольку в нем происходила внутренняя борьба. Когда же Джейк начал целенаправленно усиливать этот эффект, аура стала настолько эффективной, что Мейра едва могла пошевелиться. Такой прием был слишком хорош, чтобы им не воспользоваться.

В данный момент Джейк сидел в библиотеке на подушке и медитировал, в то время как Мейра была совсем не безмятежна. Дасклиф пытался учить ее, а по ее лицу струился пот, и она задыхалась от напряжения. Старый бог-алхимик не обратил внимания на разницу в силе, но признал, что это была очень впечатляющая аура, когда они начинали подобные тренировки. Он даже добавил, что если бы Джейк был богом, то, пожалуй, это было бы весьма пугающе.

Однако, как выяснилось, Джейк мог заниматься подобными тренировками только с теми, кто был значительно слабее его. Кроме того, можно было добиться некоторой пассивной устойчивости к аурам, просто часто находясь рядом с ним, но это было ничтожно мало по сравнению с полноценной тренировкой, где он просто взрывался аурой.

В общем, пока Мейра боролась во внешнем мире, Джейк боролся во внутреннем. Они с Сим-Джейком тренировались уже несколько недель, с момента их первой схватки, и это были уже не просто "бои", а настоящее обучение.

— Не позволяй ему приспособиться, двигайся быстрее", - говорил сим-Джейк, пока Джейк сражался с огромным чудовищем, состоящим из чистой энергии проклятия. "Если ты позволишь ему привыкнуть к твоим шаблонам, тебе кранты".

Ты сказал это десять гребанных раз, - проворчал Джейк, уклоняясь и нанося удар катаром - оружием, к которому он все еще очень сильно привыкал. Он ударил по рукоподобному отростку химеры, но вскоре был отброшен назад несколькими шипастыми когтями, летящими

в его сторону, а затем хлестким хвостом.

— Момент - это ключ. Воспользуйся им", - снова произнес Сим-Джейк, когда Джейк перешел к атаке. Он задержал свои движения на долю секунды, заставив хвост промахнуться, перед тем как атаковать по-настоящему, и успел нанести несколько ударов, прежде чем зверь смог адаптироваться и нанести ответный удар. Джейк снова оказался в затруднительном положении, ему пришлось искать новый способ противодействия, поскольку их бесконечный цикл смены преимуществ продолжался.

Джейк специально сделал себя слабее химеры, чтобы превратить схватку в настоящий поединок, который он мог проиграть. Все остальные разы, когда он "сражался" с химерой, сводились к применению подавляющей силы. Он разносил ее в клочья и запечатывал, никогда не вступая в бой по-настоящему.

И вот теперь... он пришел к выводу, что химера гораздо сильнее, чем он мог предположить. Она была настолько приспособляемой, что это было просто безумием. Ее тело эволюционировало на лету, пытаясь противостоять противнику, а инстинкты были на высочайшем уровне, и Джейк заподозрил, что она немного подстраивается под его записи.

В то время как Сим-Джейку удалось сделать поединок с монстром простым, Джейку приходилось нелегко: он просто не мог за ним угнаться. В каком-то смысле это было даже хорошо, поскольку показывало, как много у него еще есть возможностей для совершенствования.

Ключ к боевому стилю, разработанному Сим-Джейком, заключался в захвате инициативы и использовании стиля боя и инстинктов противника против него самого. Джейк не задумывался об этом раньше... но этот стиль был невероятно ориентирован на восприятие. Все дело в том, чтобы читать ход боя, читать противника и мгновенно улавливать его темп. Речь шла о реакции, а чтобы реагировать, нужно было видеть и понимать, что происходит. Инстинкты Джейка, усиленные Родословной, позволяли ему всегда избегать опасности и отказываться от атаки, а значит, хотя инстинкты и помогали ему читать противника, они не помогали разработать ответную реакцию.

Читать противника во время боя нужно было не единожды, а по ходу поединка. Вся концепция управления моментом и понимания того, с кем ты сражаешься, тоже не была чем-то новым. Все так делали, и это было основой большинства боевых искусств. Джейк, вспоминая их поединок, заметил, что по ходу боя Святому Меча удавалось наносить все новые и новые контрудары.

— На первый взгляд, бой кажется простым. Нужно лишь выбрать подходящий момент, а затем взмахнуть оружием и нанести удар, верно? Хотя технически это верно, это пагубное упрощение. Один из других твоих главных недостатков - ты заходишь слишком далеко. Когда ты видишь лазейку в обороне противника, то бросаешься на нее, не задумываясь о следующем шаге. Конечно, ты можешь провести свой удар, но не закончится ли это тем, что тебя просто размажут в ответ? Не скажу, что обмен ударами не может быть хорошей стратегией, но это должен быть осознанный выбор, а не результат того, что ты облажался и все равно остался в

выигрыше", - пояснил Сим-Джейк далее.

— Каждое движение в бою вращается вокруг принятия решения. Сколько силы мне использовать? Под каким углом наносить удар? Что будет делать противник? Какие будут последующие действия? Нужно всегда рассматривать бой как нечто большее, чем просто единичный обмен. Наша Родословная в этом смысле немного ограничена. Она заставляет думать о том, как умно воспользоваться открывшейся брешью, даже если это может привести к тому, что через пять ходов ты окажешься в полной заднице. То же самое относится и к уклонению. Все дело в том, чтобы уклоняться от каждого отдельного движения, а иногда и от нескольких последовательных движений, но прекогнитивное чувство опасности просто не в состоянии предсказать все достаточно далеко вперед. Как только противник поймет это, он может взять преимущество в свои руки. В D-ранге это пока не проблема, так как даже твой несовершенный стиль имеет столько адаптаций, что для того, чтобы разобраться в нем, нужен гений высшего уровня... как тот Святой Меча".

Джейк и химера продолжали сражаться, Джейк пытался не отставать от нее, подстраиваясь под её способность к адаптации и изменениям, чтобы противостоять ей. Всё могло бы быть и лучше, ведь Джейк постоянно проигрывал.

— Мы обладаем лучшими чувствами и инстинктами, чем кто-либо другой... что также приводит меня к следующему пункту. Я и сам над этим работаю, но и ты тоже можешь задуматься. Сейчас мы приспосабливаемся и реагируем инстинктивно и "останавливаем" инстинктивную реакцию, когда хотим противодействовать. Это приводит к очень маленькой и незначительной задержке по сравнению с простым следованием тому, что хочет сделать наше тело. Мне стало интересно... почему наше тело уворачивается так, а не иначе? Если ты заметил, наши способы уклонения немного отличаются, и ты почти инстинктивно создаешь барьеры из маны и используешь магию. Чего я точно не делаю. Причина этого кроется в том, что по сути является системной версией мышечной памяти. Может быть, память души? Представь, что мы могли бы тренировать нашу мышечную память. Активно, то есть. Сейчас мы тренируем эту память просто сражаясь, поэтому битва с химерой - отличный способ её улучшить", - добавил Сим-Джейк. " Это приведет к совершенно новому миру, где мы сможем инстинктивно совершать идеальные атаки... в теории".

Джейк оттеснил химеру в их схватке и получил преимущество. Он продолжал давить и приспосабливаться быстрее, чем враг мог приспособиться к нему. Он нанес химере более дюжины ударов, парируя ее удары, и наконец решил высвободить свою силу и запечатать ее.

— Вышло лучше, чем раньше", - с гордой улыбкой прокомментировал Джейк, глядя на извивающуюся химеру в своей тюрьме из нитей маны. Уже через несколько секунд она перестала сопротивляться и погрузилась в спячку.

— Да, если бы только ты не был нами. Тебе предстоит пройти долгий путь, прежде чем ты достигнешь моего уровня", - покачал головой Сим-Джейк. "Но ты точно совершенствуешься. Борьба с нашим инстинктом сложно, не так ли?"

Джейк кивнул. Трудно, блядь. Контратака не была для него естественной реакцией, поэтому

ему приходилось постоянно отслеживать удары, инстинктивно уклоняться, останавливать эту реакцию, а затем контратаковать. Потом, конечно, нужно было быстро решить, как парировать, исходя из того, как именно он собирался уклониться и что почувствовал от противника. Джейку нужно было воспринимать множество информации и принимать решения практически мгновенно. Способность быстро собирать информацию облегчала задачу.

Как уже говорилось, этот стиль боя неразрывно связан с восприятием. Нужно было не просто читать противника, а читать его лучше, чем он тебя, и если ты видел, что он делает малейшую поправку или сдвиг, ты должен был уловить это и контратаковать. Всегда быть на шаг впереди, никогда не позволяя другой стороне получить преимущество или получить какой-либо шанс.

Если подвести итог боевому стилю... Он заключался в том, чтобы всегда знать, что делает твой противник, и использовать эти ходы в своих интересах. Это была такая простая концепция, усложненная высочайшим опытом Сим-Джейка, и теперь настоящий Джейк хотел взять ее на вооружение. Теоретически такой стиль был бы непобедим, пока его не превосходили по характеристикам, но реальность была не так проста. В любом бою было слишком много переменных, и часто до самого финального момента переменную было не узнать.

Скрытый навык, сохраненный козырь, новый предмет, усиливающий навык, прибывшая помощь, изменение обстановки - всякое может случиться. Сим-Джейк, естественно, понимал это, поэтому цель никогда не заключалась в том, чтобы знать все - просто больше, чем твой противник. В сочетании с чувствами, достаточно хорошими, чтобы реагировать на любой козырь, Сим-Джейк считал, что самое главное - уметь быстро перехватить инициативу, пережив козырь противника. Нет нужды говорить, что просто инстинктивно выживать после таких козырей было возможно только благодаря Родословной Джейка, да и вообще весь стиль можно было назвать боевым только благодаря Родословной. Джейк не мог научить этому кого-то другого, поскольку здесь не было никаких "приёмов".

Все было основано на реакции. Ну, может, приёмы и были, но все они были основаны на реакции и, как правило, были просты и варьировались от противника к противнику.

— Есть прогресс насчет Теневого Свода?" спросил Джейк у Сим-Джейка после того, как еще немного поговорил о ближнем бое.

— Кое-что", - ответил Сим-Джейк. "Но ничего такого, чем стоило бы делиться, просто пробую кое-что. Я же не могу сам улучшить навык, и, честно говоря, мне кажется, что если ты просто скопируешь мой прогресс, то получишь повышение. Но не стоит этого делать. Он все еще не готов, а я не хочу, чтобы этот навык был тупиковым или почти не поддавался дальнейшему улучшению".

— Очень дальновидно для симулякра, который однажды в недалеком будущем перестанет существовать", - злорадно пошутил Джейк.

— Я буду увековечен благодаря этому навыку и твоему стилю ближнего боя", - отмахнулся сим-Джейк. "Естественно, я предполагаю, что ты станешь бессмертным. Все прочее будет просто

ебаным позором".

— Может, я просто умру от какой-нибудь случайной твари?" поддразнил Джейк в ответ. "А может, я найду противника, против которого твой суперстиль совершенно бесполезен, и меня убьют".

— Ну, тогда ты будешь виноват в том, что не развил его дальше", - улыбнулся Сим-Джейк. "Даже когда меня не станет, навык не будет завершен... Помни, я создал его, ориентируясь на ближний бой и катары. Сейчас у нас гораздо больше методов".

Джейк покачал головой. "По одной вещи за раз".

Он понял, что имел в виду Сим-Джейк. Джейк учился только ближнему бою. Никаких навыков или других способов ведения боя, кроме обычной драки. В реальном бою Джейк, конечно, будет действовать по-другому, к тому же ему придется внести некоторые незначительные изменения, связанные с использованием ядов. В то время как сим-Джейк хотел нанести глубокую рану, чтобы нанести большой урон, для Джейка было важнее нанести удар, который бы хорошо вводил яд.

— Просто говорю, - сказал Сим-Джейк. "Знаешь, ты можешь даже добавить в этот стиль стрельбу из лука и превратить его в абсолютный божественный стиль".

— Или, что еще лучше, я буду, блять, делать по шажочку за шажочком, не откусывая больше, чем могу прожевать, и не обманывая себя", - отрезал Джейк. В этом Джейк знал, что он лучше, чем Сим-Джейк. В то время как Джейк перенапрягался в бою, сим-Джейк перенапрягался, добавляя себе дополнительную нагрузку и заставляя себя напрягаться. "В любом случае, продолжай упражняться в ближнем бою и в Теневом Своде. А я собираюсь встретиться с Мейрой, и у меня скоро занятия".

— Я знаю", - просто сказал Сим-Джейк с невозмутимым лицом. "Запомни. Одно и то же тело, общие органы чувств, частично общая память. Но передай Мейре от меня огромный палец вверх. Она молодец".

— Я так и планировал сделать", - кивнул Джейк и улыбнулся, исчезая из Пространства души и открывая глаза при выходе из медитации.

Дасклиф заметил, что он проснулся, и Мейра тоже облегченно выдохнула, когда он перестал открыто выпускать свое присутствие в библиотеку. "Хорошо провел время? Есть успехи?" спросил Дасклиф.

— Как всегда, прогресс налицо. Ведь у меня самый лучший учитель на свете". пошутил Джейк. "Думаю, порой, если хочешь, чтобы работа была сделана как следует, необходимо делать ее самому".

— Хоз..."

— Хм!?" резко перебил Джейк.

Дасклиф застонал и поправил себя. "Гадюка выдавал шутки, идентичные этой, почти каждый раз, когда вызывал аватаров, а я был рядом..."

— Великие умы мыслят одинаково", - нахально улыбнулся Джейк.

Мейра почему-то кивнула с серьезным выражением лица, словно он не шутил. Джейк переключил внимание на нее, заставив ее немного напрячься, после чего Джейк спокойно произнес. "Как ты переносишь тренировки по присутствию в последние дни?"

— Эмм.... Лучше?" ответила Мейра. " Это трудно, но я стараюсь изо всех сил!"

После того как Джейк перестал выпускать свою ауру, пот на ее лбу быстро исчез, и она заметно подуспокоилась. Мейра даже не заметила, что у нее не было никаких негативных реакций на присутствие Дасклифа, несмотря на то что он специально немного испускал свою ауру. Джейк встретил взгляд старого бога-алхимика и одобрительно кивнул.

Джейк, исполняя обещание, протянул ей большой палец вверх. "Ты молодец".

Джейк обменялся несколькими короткими фразами с Дасклифом, после чего оставил их наедине. Он направился к холлу и стене, чтобы телепортироваться на занятия. Мейре еще предстояло пройти определенный путь, и, несмотря на то, что прошло уже почти четыре недели с тех пор, как Джейк разрешил ей приводить друзей, она так и не привела ни одного. Но не из-за отсутствия возможности - она все еще переписывала для них некоторые заметки из книг. Может, они не хотят идти?

Джейк понимал, что входить в дом другого члена Ордена Малефиканской Гадюки может быть страшно из-за правил, так что, может быть, дело в том, что они не хотят идти? Такое объяснение имело бы смысл.

Покачав головой, Джейк не стал больше думать об этом, а воспользовался Жетоном Ордена, открыв врата в лекционный зал. Это был один из тех больших лекций, которые редко проводились для новых студентов, и Джейку казалось, что он увидит там много знакомых лиц. Это был первое занятие с тех пор, как он прибыл в Академию, и учитель тоже был знакомый.

Это была Виридия, Мастер Зала S-ранга, с которой Джейк познакомился совсем недавно, во время случайной астральной проекции в Орден. Она была самым высокопоставленным смертным в Ордене Малефической Гадюки.

Ну, кроме него самого.

<http://tl.rulate.ru/book/62079/3500178>