

Обычно сознательная реакция функционирует следующим образом;

Восприятие -> Обработка -> Принятие решения -> Реакция.

Но мастерство Гевера в "Качелях Метеора" функционировало следующим образом;

Восприятие -> Мышечная память -> Реакция.

Конечно, достичь этого было крайне сложно. Потребовалось много времени, чтобы создать такой огромный объем мышечной памяти. Простого общего владения техникой было недостаточно.

Это был плод пяти непрерывных, без передышки, суровых лет тренировок с техникой "Метеоритный свинг". Метеоритный взмах был контрнаступательной техникой, он предназначался для использования, когда пользователь был атакован.

Отрабатывая "Метеоритный взмах" снова и снова против бесчисленных видов атак, он вбил эти движения в свою мышечную память.

Если кто-то наносил удар в лицо, ему больше не нужно было думать и реагировать, его мышечная память помнила, что делать, когда кто-то наносит удар в лицо. Скорость подсознательного вспоминания ощущений и мышечной памяти намного превосходила скорость сознательного познания. Таким образом, он реагировал раньше, и в его маневрах не было задержки, вызванной сознательной реактивной обработкой, потому что она была заменена более быстрой мышечной памятью.

Именно поэтому, несмотря на то, что скорость его движений и перемещений была ограничена, он все равно мог совершать необычайно быстрые маневры, потому что его реакции и движениям не мешал утомительный процесс сознательного познания.

Именно поэтому он смог не отстать от Нела.

"Это невероятно". пробормотал Фейри, впечатленный.

"Но почему не все так делают?" спросил Кейн, нахмурившись. "Если мышечная память настолько полезна, почему бы большему количеству мастеров боевых искусств не воспользоваться его способом? Разве не разумнее идти по этому пути?"

Руи покачал головой. "В большинстве случаев, если посвятить себя одной технике, то рост будет ниже, чем при освоении нескольких техник. Причина, по которой все получилось так хорошо, заключается в том, что техника, которую он выбрал, охватывает все: защиту, нападение и может работать со многими стилями в плане совместимости. Кроме того, это техника девятого класса по силе и сложности. И наконец... Это связано с самим Гевером. Его близость и талант к этой технике и контрнаступательному грепплингу должны быть чрезвычайно высоки. Все это влияет на то, почему у него все получилось".

"Понятно..." пробормотала Фейри, поворачиваясь обратно к битве.

БУМ!

Гевер повалил Нел на землю, перехватив очередной выпад и замах.

БУМ!

БУМ!

Никто из бойцов не мог оторвать глаз от сражения. Это сражение было настолько причудливым, что они были уверены, что никогда больше не увидят ничего подобного.

"Хевер бросает его, как тряпичную куклу, снова и снова". сказал Кейн. "Не может быть, чтобы Нел победил, верно?"

"Я бы так не сказал". Руи не согласился, оглядываясь на бой.

Действительно, Хевер перехватывал, защищался и парировал каждую атаку, каждый раз проводя успешные броски...

"Нел продолжает вставать все быстрее и быстрее". отметил Руи. "Его телосложение сильно. Урон, который он получает при каждом ударе, незначителен".

Нел не становился быстрее, он все больше и больше привыкал к времени. Это было не то же самое, что алгоритм VOID, который адаптировался бы быстрее, чем он, но это был результат естественной оптимизации возможностей человеческого разума.

"В таком темпе..." Руи колебался.

Такими темпами, Хевер Менделив, скорее всего, будет становиться все более и более неблагоприятным. В этом не было его вины, обычно люди с таким уровнем прочности и скорости редко встречались. Нел демонстрировал уровень выносливости, с которым мог сравниться только Дален, и скорость, которую мог превзойти только Кейн. И то, и другое было совершенно несовместимо с боевым искусством Гевера. Обычно люди не могли долго продержаться, чтобы адаптироваться к его боевому искусству. До боя с Нелом никто не выдерживал больше трех бросков.

Но вот появился Нел, обладающий достаточной прочностью, чтобы выдержать множество ударов, и скоростью, чтобы потенциально одолеть технику "Метеоритного взмаха", как только он полностью освоится со временем.

Внезапно на ринге произошло малейшее изменение.

Просто малейшее.

Но из-за монотонности поединка ни один зритель не заметил этого.

"Ммррг." Хевер скорчил гримасу, делая шаг назад!

БУМ!

Ему все же удалось успешно выполнить бросок.

Но никто не пропустил его

БУМ!

Он уступил еще больше места.

Ухмылка Нела расширилась, когда он бросал все больше и больше атак в одном направлении, каждая из которых заставляла его уступать все больше и больше места в другом направлении!

Гевер наносил ему все новые и новые удары, но его дыхание становилось все более напряженным.

"Его выносливости не хватает". Кейн покачал головой. "Он проиграет этот матч, это вопрос времени". Заслужив одобрение остальных.

Только Руи и Миллиана нахмурились.

"Это не имеет смысла". прокомментировала Миллиана. "Это слишком неожиданно".

Руи кивнул, заострив взгляд. "Он перешел от перевозданного состояния к усталости за двадцать секунд? Сейчас истощение работает именно так, оно линейно со временем, особенно если расход энергии постоянен, как в этом бою. Если бы он был настолько истощен сейчас, мы бы увидели признаки этого пять минут назад".

Миллиана кивнула в знак согласия. "Кроме того, его "Метеоритный взмах" - техника, использующая также и энергию противника".

"Да, просто немного странно, что он уже настолько истощен, несмотря на это, в такой короткий промежуток времени". Руи кивнул. "Либо он родился со странно низкой выносливостью, либо..."

"Или?" эхом повторил Кейн.

"Или он делает это специально". Глаза Руи заострились, даже ему было трудно в это поверить. Он не понимал, зачем ему беспокоиться. Разве не было только порицаний?

Он лишь уступал пространство, теряя контроль над центром кольца и уменьшая собственную свободу. Он тянул себя к краю площадки без всякой причины. Это только увеличило бы шансы на выход из кольца.

Внезапно Руи вскинул глаза. "Не может быть..."

Если то, что он заподозрил, было правдой, то Гевер Менделив оказался еще опаснее, чем он ожидал!

<http://tl.rulate.ru/book/86427/2948993>