

Чакра состоит из двух основных и пяти вспомогательных компонентов. Первичными компонентами являются энергии инь и ян. Энергия инь - это сила разума или души, она определяет природу и назначение чакры. Энергия ян - это энергия тела, а также сила и форма чакры. Далее чакру можно разделить на огромное количество элементов и сил, однако основными являются пять вспомогательных сущностей чакры. Огонь, вода, земля, ветер и молния - это базовые сущности, на которых строятся все более сложные.

Например, огонь + вода = паровая чакра.

Для подавляющего большинства ниндзя одна или две из этих базовых сущностей являются доминирующими в их чакрах. Хотя верно и то, что ниндзя не ограничен в использовании только своей доминирующей природы чакры, немногие когда-либо прилагают значительные усилия, необходимые для изучения всех этих стихий. Для создания комбинированного элемента чакры, такого как пар, требуется одно из двух. Первая - это Кеккай Генкай, или предел кровной линии. Это врожденное понимание и способность использовать комбинированный элемент чакры благодаря тому, что предок овладел слиянием двух основных элементарных энергий.

Второй метод - это, конечно же, самостоятельное создание комбинированных элементов путем полного овладения основными чакровыми сущностями и еще более глубокого их слияния. Это, безусловно, наивысшая форма мастерства, достижимая при работе с элементами чакры, и, как следствие, очень немногие добиваются успеха. Наконец, есть последний тип энергии, который можно добавить к чакре, - природная энергия. Природная энергия, в отличие от чакры, всегда присутствует и приходит извне, лишь за некоторыми исключениями. Природная энергия во многом является энергией самого мира и принимает черты тех, кто живет в нем и "запятнает" определенную область на определенное время.

Когда природная энергия попадает в тело ниндзя и смешивается с его чакрой, рождается новая форма силы - Мудрец чакры. Однако следует отметить, что этот процесс принятия природной энергии опасен для большинства, поскольку природная энергия будет стремиться влиться в тело и привести его в соответствие с природой. Если не контролировать этот процесс правильно, то в лучшем случае человек навсегда примет черты того существа, которое испортило природную энергию в этой области, а в худшем - превратится в каменную статую.

Если человек успешно создаст чакру Мудреца, он войдет в состояние, известное как "режим Мудреца", которое дает огромное увеличение физической силы, скорости, времени реакции, атак на основе энергии и метко названных сендзюцу или искусств Мудреца. Эти искусства добавляют природную энергию в технику или используют ее в качестве топлива, что, в свою очередь, значительно и в большинстве случаев качественно преобразует атаку в мощную силу разрушения или, в крайне редких случаях, созидания.

Ниндзюцу и Сендзюцу были созданы ниндзя, которые научились контролировать свою чакру и преобразовывать ее в элементарные или нейтральные энергетические формы с огромной степенью универсальности. Они достигают этого двумя основными методами. Первый - это знаки руками, которые при использовании заставляют чакру внутренне смещаться и формировать форму и характер желаемой атаки или техники. Чем сложнее знаки рук, тем мощнее или сложнее техника. Второй метод - внутренняя формовка, при которой ниндзя настолько хорошо знаком с трансформацией чакры в технику с помощью знаков, что ему

больше не нужны знаки, чтобы ее выполнить. -

Однако это встречается только на высших уровнях шиноби, поскольку требует огромного количества практики и мышечной памяти. Далее у нас есть повседневная сторона жизни ниндзя, которую многие принимают как должное или недооценивают, - печати или фуиндзюцу. Фуиндзюцу - это использование письменных символов для достижения эффекта, когда к ним добавляется чакра или выполняется определенное условие. Точная природа фуиндзюцу по большей части статична, поскольку печати будут делать только то, что позволяют им символы, что очень напоминает компьютерное кодирование.

Основные отличия заключаются в том, что печати оказывают физическое воздействие на реальность и могут быть применены не только к одному типу вещей. Например, печать создания огня может использоваться как кузнецом, так и в бою с вражеским ниндзя. Теоретически предел фуиндзюцу - только мастерство и знания того, кто его использует, но таких примеров известно немного, кроме запечатывания десятихвостого зверя.

Далее в естественном порядке следуют хвостатые звери, мудрецы и звери чакры. Хвостатый зверь - это титул, который дается девяти существам, буквально созданным из чакры и природной энергии, но с тех пор он распространился и на всех остальных существ, отвечающих этим условиям. Однако оригинальные хвостатые звери уже давно запечатаны в живых носителях, которые известны как джинчурики. Джинчурики считаются секретным оружием в деревнях, где они обитают, и мало кто знает, что эти девятихвостые звери могут быть снова соединены вместе, чтобы воссоздать десятихвостого зверя, который был запечатан давным-давно.

Чакра-звери, с другой стороны, гораздо более распространены, и это звание носит любое животное, получившее способность использовать чакру в любом виде. Эти звери обычно гораздо мощнее своих обычных собратьев и, как правило, обладают особыми способностями. Известно, что ниндзя подписывают с этими зверями контракты о вызове, чтобы те помогали им. Наконец, есть звери-мудрецы. Они похожи на чакра-зверей тем, что могут использовать чакру, но, в отличие от чакра-зверей, мудрые звери эволюционировали и обрели разум и способность использовать природную энергию.

Многие думают, что существует только три вида мудрецов-зверей, но это неверно, поскольку на самом деле есть только три, которые, как известно, принимают активное участие в делах мира за пределами своей "области мудрецов". Эти трое - "три неизведанных мистических региона": гора Миобоку, где обитают мудрецы-жабы, пещера Рюти, где обитают мудрецы-змеи, и лес Шиккоцу, где обитает мудрец-слизняк Кацую, который может разделяться на множество мелких слизней, чтобы использовать их, но на самом деле это всего лишь один мудрец-зверь. Остальные мудрецы-звери просто не беспокоятся о делах мира и по большей части неизвестны.