После того как Рэйн ввел навык на панели симуляции, перед ним появились похожие варианты мира.

[1. Оригинальный тематический мир Боевого континента (белый): мир с точно таким же уровнем ресурсов и знаний, как и ваш нынешний мир.].

[2. Тематическая плоскость второй части Боевого континента (фиолетовая): мир, обладающий точно таким же уровнем ресурсов и знаний, как и Боевой континент через 10 000 лет в будущем.].

[3. Боевой континент, третья часть тематической плоскости (светло-красно-черный): мир, обладающий таким же уровнем ресурсов и знаний, как и Боевой континент через 20 000 лет.].

Посмотрев на варианты, Рэйн не расстроился и ничего подобного. Но он был разочарован тем, что параллельный Высший Боевой континент не был включен в этот вариант.

Было совершенно очевидно, что в этом мире система мастеров духа более совершенна и развита, о чем свидетельствовали невероятные достижения фармакологии.

Но и третий вариант, эпоха Легенды о Короле Драконов, тоже неплох. Здесь он также сможет подробно узнать о формах душ духов и других аспектах.

Духовные души — это духовные звери в энергетической форме, которые используются мастерами душ в качестве дополнения к кольцам духа. Это может быть душа животного, растения, инструмента, материала или элементаля. Становясь духовной душой, духовные звери лишь меняют свою форму, но не существование, связывая свое духовное и живое начало с заключившим контракт мастером душ.

Духовные души превосходят обычные кольца душ, поскольку возраст или качество переданных им колец духа может быть улучшено или развито.

Подумав об этом, Рэйн без колебаний выбрал третий вариант.

«Система, я выбрал вариант 3».

[Вы выбрали тематический мир № 14 третьей части континента Боевого Континента.].

«…» Рэйн снова потерял дар речи, глядя на то, как параллельные миры регистрируются в цифрах.

[Ваша стартовая точка и окружение в симуляции тренировки навыков будут очень сильно сфокусированы на выбранном навыке.].

[Вы получили 25% бонус к способности понимания для этой симуляции.].

«Надеюсь, Шесть Глаз пригодятся и на этот раз».

[Вы хотите начать симуляцию обучения навыкам?].

«Да!»

Как только он ответил, он почувствовал, как из его лба вырвался голубой шарик света размером с ноготь. Как и в предыдущие два раза.

После того как голубой шар света опустился на панель симулятора, экран засветился.

Началась третья и последняя симуляция тренировки навыков.

[Год 0: Вы родились в большой семье, где было много могущественных мастеров духа.].

[Год 3: Вы начали изучать все теории и знания системы мастеров духа. В то же время ты начал культивировать технику «Записи Первобытного Зла». Но обнаруживаешь, что не можешь культивировать ее из-за непробужденного состояния боевой души Шесть Глаз. Поэтому вы довольствуетесь менее мощной версией техники с энергией в 3 круга.].

[5-й год: Вы полностью усвоили все доступные вам теоретические знания. Вы начинаете наблюдать за другими мастерами духа в вашей семье и пытаетесь понять их методы культивации. Члены вашей семьи не возражают против такого грубого поведения, так как считают вас самым талантливым ребенком в семье.].

[Год 6: Вы пробуждаете свои боевые души и шокируете семью своими парными боевыми душами уровня бога.].

[После пробуждения боевых душ вы переходите к исследованиям.].

[Вы получили свою первую душу духа, возраст которой составляет 6000 лет, для вашей Кармы.].

[7-й год: в течение года вы разработали метод, позволяющий самостоятельно увеличивать возраст колец духа. Врожденная способность Шести Глаз, Божественное Зрение, позволяет вам видеть структуру всего во Вселенной. Вы смогли понять большинство принципов работы кольца духа.].

[Год 8: Вы достигли 20 ранга, и ваша душа духа произвела еще одно кольцо духа.].

[Вы досконально поняли принципы работы колец духа. Вы поняли, что люди с боевыми душами изначально способны самостоятельно конденсировать кольца духа. Для этого необходимо большое количество энергии. И эта форма колец душ производит наиболее подходящие навыки души для мастера духа, так как навыки генерируются из истоков боевой души.].

[Но из-за внешнего вмешательства в виде навязанных миру законов люди утратили способность конденсировать свои собственные кольца духа. Даже феномен духовных зверей, производящих кольца душ и кости духа, — результат навязанного этому миру закона. Было совершенно ясно, что этот закон был направлен против расы духовных зверей].

[Год 10: после разработки более продвинутого метода увеличения возраста колец душ и даже метода конденсации колец душ самостоятельно… Вы переключаете свой следующий объект исследования на кости духа].

[Духовные звери, производящие кости духа в форме частей человеческого тела, очень подозрительны, как бы вы на это ни посмотрели. Вы даже подозреваете, что эти специфические кости духа были чем-то таким, что человеческие мастера духа с высоким уровнем изначально способны конденсировать в себе].

[12-й год: вы достигли 30-го ранга и получили 20 000-летнюю духовную душу].

[Год 15: хотя вы не смогли подтвердить происхождение костей духа, вы создали метод

конденсации собственных костей духа внутри себя. И эти самоконденсированные кости духа могут расти вместе с вами, пока не станут костями духа уровня бога].

[Вы достигли 40-го ранга, и ваша вторая духовная душа подарила вам еще одно кольцо духа].

[Год 17: вы начали досконально изучать методы создания духовных душ].

[Год 18: вы достигли 50-го ранга. Вы не решили получить кольцо духа из имеющихся духовных душ. Вы попросили помощи у своей семьи и отправились в морскую зону. Ваша цель — 100 000-летний океанский духовный зверь. Ваша боевая душа Кама — боевая душа высшего уровня ранга бога. Навыки души фиксированы, поэтому тип и атрибуты кольца души для вас не имеют значения. Важен только возраст кольца духа].

[Возможно, из-за того, что океанские духовные звери считаются подданными некоего морского бога по имени Чжан Сань, на них не особо охотятся по сравнению с сухопутными духовными зверями, которые близки к вымиранию].

[Но из-за этого в морском регионе есть много 100 000-летних духовных зверей. Так что с помощью старейшин семьи вам удалось поймать 100 000-летнего духовного зверя].

http://tl.rulate.ru/book/107598/4034171