

(Специальная Статья) Относительно Облачного Ци Пяти Атрибутов - Первая Часть

*** Эта статья была написана самим автором.

Многих людей все еще может смущать искусство, которое является самым запутанным и имеет самое большое экранное время, особенно в отношении второй стадии, поскольку она может показаться довольно сложной из-за ее комбинаций и противоречий. Пожалуйста, позвольте мне объяснить.

Прежде всего, давайте обсудим концепцию пяти элементов, показанную ниже.

Считается, что каждое существо имеет сродство к одному элементу. На самом деле эта концепция применима не только к живым существам—включая внутренние органы, неодушевленные предметы и боевые искусства.

Когда практикующий изучает боевые искусства, которые разделяют их элементную близость, он изучит эти искусства быстрее и эффективнее. С другой стороны, трудно практиковать боевые искусства элементов, которые находятся далеко, согласно диаграмме.

Что касается Облачного Ци, Сайл понимает термин "изменение", используя форму облака. Из-за желания быть свободным и бесформенным, как облака, Сайл изобрел искусство, которое позволило ему временно изменить близость к элементу и движения, что предоставляет ему преимущество над любым элементом. Очевидно, подобно тому, как форма облака не является чем-то постоянным, изменение элементного сродства только временно.

Каждый элемент имеет свои сильные стороны.

Земля: мгновенная, взрывоопасная, стабильная, поглощающая, преобразующая, трансформирующая.

Металл: простой, прямой, жесткий, объединяющий, непреклонный, решительный, сильный.

Вода: сложная, гибкая, непрерывная, постоянно меняющаяся, бесформенная, очищающая.

Дерево: медленное, контролирующее, восстанавливающее, растущее, поднимающее, расширяющееся.

Огонь: жаркий, усиливающий, стимулирующий, активный, сжигающий, динамичный.

Сайл назвал вышеупомянутые пять элементов ци "пятью элементными атрибутами". Они должны были использоваться в сочетании с пятью боевыми приемами.

Используя пять элементов пятью способами, Сайл имеет в общей сложности двадцать пять ходов. ($5 \cdot 5 = 25$.)

Для справки, пять типов боевых движений состоят из...

Внутреннее тело: временно изменяет общее сродство к элементу, чтобы получить выдающуюся силу этого элемента.

Рука: использует силу стихии через руки - ладонь (огонь), кулак(металл), удар наотмашь(дерево), коготь(Земля), палец (вода).

Нога: использует силу элемента через удар ногой.

Оружие: материализует ци в объект. По сравнению с другими приемами, этот боевой прием требует наибольшего количества внутренней силы, поэтому он самый смертоносный.

Внешнее тело: специальное движение, которое использует особый аспект направленного элемента. Из-за этого каждый элемент имеет свой собственный стиль.

Первый Этап - Один Атрибут

[Атрибут Земли]

Внутреннее тело - Тело Бога Молнии - временно и мгновенно увеличивает скорость движения.

Рука - Призрачный Коготь - быстрые удары когтями, пропитанные ци.

Нога - Мгновенный Топот - быстрый короткий удар. Подходит для ограниченного пространства.

Оружие - Раскалывающая Небо Сабля - материализует клинок. Он может быть как коротким, так и длинным. Не сильный, но быстрый.

Внешнее тело - Дробящая Гравитация - материализует крошечный гравитационный шар, отправляя его вперед и дробя цель (цели).

[Атрибут металла]

Внутреннее тело - Тело Бога Ветра - увеличивает скорость движения в течение более длительного периода времени.

Рука - Беспрепятственный Кулак - прямой удар, который не может быть легко отклонен/парирован.

Нога - Металлический Топот - Сильный, прямой удар, который так же силен, как металлический молот.

Оружие - Разрубающий Нимб Меч - материализует лезвие, покрывающее ладонь. Лезвие сильное и острое.

Внешнее тело - Безмятежная Вселенная - стабилизирует движения и действия.

[Атрибут воды]

Внутреннее тело - Тело Речного Бога - увеличивает ловкость и проворство.

Рука - искусство пальцев Колдовство Ичжичань. Вместо того, чтобы непосредственно атаковать акупунктурные точки, Сайл может атаковать в другое место и контролировать ци, чтобы та перетекла внутри тела противника и повредила его акупунктурные точки.

Нога - Морозящий Топот - это удар вместе с ци, который порождает эхо от удара. Не мощное, но увернуться трудно.

Оружие - Запечатывающая Цепь - материализует цепь. Позволяет ограничить и связать цель.

Внешнее тело - Колесо Морской Звезды - отменяет силу противника. При правильном использовании оно может даже отражать слабые атаки.

[Атрибут дерева]

Внутреннее тело - Тело Лесного Бога - значительно увеличивает скорость регенерации. Сайл не может двигаться или выполнять другие действия, пока движение активно.

Рука - Манящая Рука Жнеца - управляет объектами, перетаскивая их с помощью духовную силы через тыльную сторону своей руки (как тянут веревку).

Нога - Иллюзорный Топот - обманывает противника, заставляя его думать, что он собирается ударить, но на самом деле стимулирует его способность к восстановлению.

Оружие - Звездное Скрытое Оружие - материализует скрытое оружие с помощью ци, и стреляет им.

Внешнее тело - Искусственный Мир - материализует домен, замедляя противников внутри домена.

[Атрибут огня]

Внутреннее тело - Тело Бога Пламени - стимулирует силу внутри тела. Мгновенно увеличивает силу в течение пяти секунд.

Рука - Сжигающее Небеса Ладонь - атакует противника ладонью, которая так же горяча, как настоящее пламя.

Нога - Воспламеняющий Труп Топот - пылающий удар, посылающий горячее ци внутрь, чтобы еще больше ранить противника.

Оружие - Убивающее Бога Копье - концентрирует силу в одной точке (Сайл в основном предпочитает локоть) и поражает противника.

Внешнее тело - Солнечная Эманация - излучает тепло, словно солнце. Любой, кто находится в пределах определенного диапазона, будет получать повреждения, просто находясь рядом с Сайлом.

Двойные атрибуты будут рассмотрены во второй части.

(Специальная Статья) Относительно Облачного Ци Пяти атрибутов - Последняя Часть

*** Эта статья была написана самим автором.

Продолжение объяснения Облачного Ци Пяти Атрибутов, основанного на концепции пяти элементов. Чтобы облегчить вам задачу, позвольте мне показать вам предыдущую диаграмму.

Учение о пяти элементах описывает два цикла: цикл порождения или созидания и цикл преодоления или разрушения взаимодействий между элементами.

[Порождающий Цикл]

Идея, лежащая в основе порождающих связей, лежит в том, что каждый элемент усиливается другим элементом

Огонь создает Землю (пламя создает пепел, возвращая всё в почву).

Земля несет металл (металлические минералы находятся в почве).

Металл обогащает воду (минералы обогащают воду).

Вода питает дерево (вода необходима для фотосинтеза растений).

Дерево питает огонь (дерево делает огонь сильнее).

[Цикл подавления]

Идея подавляющих связей заключается в том, что каждый элемент ослабляется другим элементом

Огонь плавит металл (металл будет расплавлен в огне).

Металл расщепляет дерево (металлические лезвия расщепляют дерево).

Дерево осушает землю (растения поглощают питательные вещества из почвы).

Земля поглощает воду (почва будет поглощать или сливать воду).

Вода гасит огонь (буквально, вода гасит огонь).

Вторая Стадия - Двойные Атрибуты

На втором этапе Сайл полагался на эту связь между элементами, чтобы произвести более сильные движения. Он назвал эти движения "двойными порождающими атрибутами". Позже он столкнулся с темным "я" и понял, что эта вторая стадия может развиваться дальше в зависимости от разрушительных отношений между элементами. Он назвал эти ходы "двойными подавляющими атрибутами".

[Двойные Порождающие Атрибуты]

Что касается этих двойных атрибутов, Сайл поддерживает один элемент с другим, активируя более мощный ход. Каждый ход можно считать завершающим. Важным моментом порождающего цикла является его вспомогательная природа, поэтому Сайл может поддерживать движения в течение длительного периода времени.

Огонь создает Землю: Сверхновая

С интенсивностью огня и мгновенностью земли Сайл может выталкивать свою силу наружу, выпуская волну энергии с собой в качестве ядра.

Земля Несет Металл: Удар Луча Поколения

С твердостью металла Сайл может сжать Удар Поколения и выстрелить вперед. По сути, это Удар Поколения на дальней дистанции.

Металл Обогащает Воду: Сто Побед

Ладонь Тигра и Кулак Дракона - это простые боевые движения Ци Тигра-Дракона и часть металлического атрибута. Из-за непрерывной природы воды Сайл может использовать их многократно.

Вода Питает Дерево: Колеблющийся Лунный Блок

Ход, который поддерживает баланс нападения и защиты. Благодаря сложности воды и контролю дерева Сайл может создать стену из ци, чтобы блокировать атаку противника и противостоять ей, используя небольшие волны энергии для атаки на акупунктурные точки противника.

Дерево Питает Огонь: Бесформенное Пламя

С замедлением дерева и жаром огня Сайл может излучать тепло как домен и поддерживать его в течение длительного периода времени. Домен постепенно горит и потихоньку снижает очки здоровья противника.

[Двойные Подавляющие Атрибуты]

Сайл развил двойные подавляющие атрибуты после своей встречи с темным «я», или, скорее, это темное «я» изобрело их, когда наблюдало двойные порождающие атрибуты Сайла. Оно понимало концепцию пяти элементов так: «поскольку цикл порождения существует, то же самое должно быть верно и для подавляющего цикла». Что касается подавляющего цикла, то

он использует столкновение сил между элементами, чтобы зажечь и стимулировать энергию. Подавляющие движения более смертоносны, чем порождающие по своей природе, хотя их недостатком является то, что они потребляют больше энергии. На самом деле, духовная сила является ядром двойных подавляющих атрибутов, поэтому их труднее проанализировать.

Огонь Плавит Металл: Сокрушение Небес

С помощью горения огня и силы металла Сайл может заставить врагов встать на колени, используя духовную силу, чтобы надавить на них сверху и сжечь их сопротивление.

Металл Расщепляет Дерево: Стремительный Удар

С помощью простоты металла и контроля дерева Сайл может послать свою силу атаки через объекты (пример, 8-й стиль Подчинения Оружия, но эта версия более мощная).

Дерево Осушает Землю: Призрачный Заградительный Огонь

С медлительностью дерева и взрывной силой земли, когда прямой удар Сайла попадает в цель, удар создает ряд сюрреалистических, замедленных ударных волн.

Земля Поглощает Воду: Стальной Мудрец

Благодаря взрывной силе земли и непрерывности воды Сайл усиливает свои атаки, нанося тяжелые удары, как будто его руки и ноги сделаны из металла.

Вода Гасит Огонь: Пламя-Лед Двойной Удар

Со сложностью воды и стимуляцией огня Сайл может генерировать интенсивную горячую ци в одной руке и ледяную духовную силу в другой.

Это весь второй этап. Что касается третьего этапа, то он все еще не получил времени в ранобэ, так что давайте отложим его на потом.

<http://tl.rulate.ru/book/17182/1040241>