

Глава 6. Возрождение (часть VI).

Барьер девятого ранга определял, вступишь ли ты в мир истинной силы или нет. Станешь ли ты верховным воином или властным повелителем? Всё это и не только определит этот барьер.

В этой Кадалякаде мириады миров и материальных измерений, столько же и путей достижения силы. Уничтожаешь ли ты души смертных ради силы, собираешь энергию элементов ради власти, культивируешь кристальное тело ради бессмертия, пока ты воин, не важно по какому дао ты идёшь, ты встретишь этот барьер, и только эта преграда определит, достоин ли твой путь дальнейшего развития или вечного скитания в сожалении.

Только достигнув девятого ранга ты почувствуешь себя словно перерожденным, как будто ты старый ржавый слиток стали который попал в руки великого мастера кузница, который очистил и превратил тебя в великолепный божественный клинок, чьё острие готово пронзить любого глупца посмевавшего встать на его пути.

Только эта преграда заглянет в самые потаённые тайны твоего тела и высвободит весь твой потенциал. Сила огня, ветра, грома, света и множество других величественных способностей откроется тебе. Пройди эту стену, и ты станешь богом войны!

Глава 19. Том 3 книги «О воинах и их силе»

Автор: Мурак-Тар. Великий Вождь Великого Племена Азур. Воин 14-го ранга.

Как только воин достигает девятого ранга, он полностью раскрывает свой талант, а фундамент построенный им за все восемь предыдущих уровней определит его будущие возможности. Всё его тело полностью перестраивается, происходит полное разрушение энергетических каналов во всем теле а мышцы и органы наполненные старой ци полностью иссушаются до полумертвого состояния. После того как вся энергия в теле будет полностью иссушена, она направится в сердце для великого преобразования. Направив всю свою накопленную за жизнь силу и фундамент в сердце, вы должны с её помощью открыть глубоко внутри в недрах сердца маленькое духовное измерение ци которое в будущем станет ядром вашей силы и могущества. После этого вы должны направить всю оставшуюся энергию старой ци внутрь духовного измерения ци, там она пройдет процедуру очищения от примесей и грязи. Стоит заметить, что чем чище получилась ваша ци после очистки тем сильнее вы будете в бою а ваш путь будет дальше чем у других.

Также глубину таланта и прочность фундамента определяет размер вашего духовного измерения сразу после прорыва. Чем он больше и прочнее, тем дальше будут ваши достижения в пути воина и тем сильнее вы будете в бою.

Как только этапы создания духовного измерения и очистки примесей пройдены, следующим на очереди станет ваше пламя ци. Его местонахождение переместится с сердца в центр внутренней части духовного измерения, а его цвет и аура вокруг определит ваш элемент или источник силы. Если ваше пламя истока имеет белый цвет и святую ауру окружающую его то поздравляю, ваш элемент это свет, если цвет ярко зелёный а окружающая аура наполнена дыханием жизни и растений, ваш элемент это дерево, если же ваше пламя без цветно а аура вокруг постоянно искажается и разрывается, ваш элемент пространство и так далее.

У каждого элемента есть свои возможности и способности доступные практикам только этого пути. Например, если воин имеет пламя истока элемента земли то его защита настолько

высока что никакой другой воин равной силы не может разрушить её а все его атаки имеют эффект большого радиуса поражения и разрушения, но за эту силу ему придётся поплатиться своей скоростью и ловкостью, что является ниже средней . Таких воинов очень трудно победить, а убить ещё сложнее. Также он имеет возможность в разумных пределах манипулировать своим элементом. Сделать оползень или малое землетрясение? Запросто, но устроить природный катаклизм или обрушить гору на врага? Невозможно, такое могут только маги.

Если же воин имеет пламя истока элемента смерти то его способности абсолютно другие. Они имеют широкий ассортимент, от поднятия мертвых прямо во время боя до огромного временного усиления своей силы путём поглощения огромного количества душ других воинов прямо во время того же самого боя. Такие воины особенно опасны когда являются генералами армий или принимают участие в больших и очень масштабных сражениях. Стоит им попасть на такое мероприятие как их сила подскакивает до невообразимых высот и победить их просто невозможно а убийство похоже на что то из ряда фантастики. Но и тут есть свои нюансы. Хотя таких воинов и называют жнецами смерти они не

очень опасны когда ходят в одиночку. Их сила на своём уровне в лучшем случае средняя а все их аспекты сбалансированы поэтому они не могут выстоять против узко специализированных воинов, не считая гениев максимум на что они способны в бою один на один без поддержки в виде кладбищ, сражений и городов населенных людьми это проклятия, эффект коррозии и парочка других трюков и способностей. Но это лишь один из многих подтипов воинов земли и смерти. Существует великое множество других подтипов воинов одного

элемента. Поэтому выбирая по какому пути идти вы должны полностью понимать свои будущие возможности и способностей.

Стоит также отметить что не важно какой у вас элемент, редкий как время или обычный как земля это не определяет того что вы будете слабее или сильнее других в элементном плане. Всё зависит от вашего таланта в этом элементе. Всего существует четыре ранга близости с элементом и поэтому даже если у вас простой элемент, то обладая более высокой близостью с ним вы можете легко победить вашего противника с более редким элементом. Этими 4-мя рангами являются: земляной, небесный, космический, божественный. Также уровень вашей близости будет напрямую сказываться на будущем развитии, уровне контроля стихией и выпускаемом уровне сил. Это пожалуй самый важный аспект вашей силы. И этот уровень будет отображаться внутри духовного измерения в вашем пламени.

Если это земляной ранг, то ваш огонь будет лишь маленьким огонечком который может в любую секунду затухнуть. Небесный ранг обычно представляет собой маленько пламя которое хоть и мало может уничтожить все живое. Космический ранг же является огромным огнём , который своими длинными языками пламени хочет пожрать всё ваше духовное измерение. Самый последний ранг, божественный представляет из себя уникально явление, огромный огненный столб который тянется своими размерами от низа вашего духовного измерения до самого верха упираясь в границу измерения.

Но даже среди этих всех элементов и явлений есть ещё большее чудо. Только самые сильные и талантливые воины могут иметь такое явление. Это многоэлементность. Обычно воин переходя на девятый ранг пробуждает в себе один элемент и исходя из него и жизненного опыта воина создаётся (Боевая Проекция Силы) которая будет сопровождать его до самого конца его пути и становится сильнее вместе с ним и одновременно с этим являясь его главным оружием.

Но если воин является бесподобным гением и великим талантом то он имеет шанс получить

дополнительный элемент с точно такой же близостью как и первый. Доподлинно неизвестно сколько можно иметь всего элементов при многоэлементности но рекорд был поставлен древним воином который прорвавшись заимел аж три элемента сразу. Тогда ему пророчили великую славу, но из-за огромного количества давления что падало на его тело, оно просто не выдержало и после 3-х лет славы он скончался от разрыва сердца. Великую силу нужно уметь сдерживать, если ты не в состоянии это сделать то некогда великий дар превратиться в проклятье смерти и ты погибнешь.

Но также не стоит забывать о плюсах. Кроме конечно же великой силой и считайте новой веткой развития воин получает не простую (Боевую Проекцию Силы) а более могущественную её версию- (Великую Многоэлементную Боевую Проекцию Силы). Для более удобного названия обычно говорят (Дву-элементную Боевую Проекцию Силы) или Просто Д.Б.П.С. Кому как удобнее. Главная её особенность заключается в том что если у воина два элемента и более то соответственно у него появляется несколько Б.П.С соответствующих количеству его элементов а также его жизненного опыта. Но самой главной способностью нескольких Б.П.С является слияние друг с другом.

Например имеете вы два элемента- Лёд и огонь, а ваша Б.П.С этих элементов это Одноручные мечи из-за того что всю свою жизнь вы посвятили бою на парных мечях. Тогда используя технику слияния даже на самом раннем этапе Б.П.С вы сможете объединить два меча в один длинный одноручный меч который за счёт слияния двух яростных стихий получит невообразимую мощь и силу. И на определённый период времени когда у вас будет этот меч вы станете очень сильным и сможете крушить всех ваших врагов на пути. Но за эту силу также требуется плата. После использования техники вы очень устанете и потеряете много энергии.

Вот какова сила В.М.Б.П.С.

Следующим этапом прорыва является ваше тело. После того как вы создали духовное измерение, очистили свою энергию ци, перенаправили свое пламя истока в духовное измерение и получили свой элемент с Б.П.С, вашим следующим этапом является постройка новых усиленных энергетических каналов взамен разрушенным старым, а также очищение от грязи, усиление и преобразование мышц и органов вашего тела с помощью новой очищенной энергии ци из духовного измерения. Стоит сказать что разрушение, высушивание и постройка новых усиленных энергетических каналов сопровождается постоянной невыносимой адской болью, которая может стать причиной провала в попытке прорваться на девятый ранг и в последствии это разрушит всю вашу жизнь.

Именно поэтому и другим факторам многие воины так и остаются на 8-ом ранге и не хотят особо прорываться на девятый ранг без хорошей подготовки или ресурсов, слишком велик шанс провала и последующей жизни в виде инвалида или даже смерти.

Но все эти воины являются просто трусами. Какая может быть сила без какого либо риска? Путь силы и воина всегда был наполнен опасностями и преградами. Ничего никогда не доставалось даром. Даже молодые мастера из каких либо больших кланов и орденов не обойдут это правило. Ну и что, что ты великий молодой мастер с кучей ресурсов и слуг? За всё всегда нужно платить, думаешь они даром тебя откармливают и делают сильным? Нет! Они это делают чтобы ты стал достаточно сильным для того чтобы защищать орден или клан от врагов, и ты будешь это делать. А если ты трус, высокомерная свинья и слабохарактерный ублюдок то не важно как много будет поддерживать тебя твой клан, у тебя лишь небольшой выбор: либо сдохнуть как собака или стать бесполезным воином который им же и умрёт от старости или от меча врага и убийц. Небольшой выбор не так ли?

Поэтому знайте, даже если за вами стоит какая-то семья то она вас не спасет от смерти и более сильного противника коих будет очень много. Поэтому вы не достойны идти по пути воина.

Только храбрые, целеустремлённые и негибаемые достойны идти по этому пути, пути за 9+ рангом. А остальным заказана дорога на восьмой ранг. Даже если у вас недостаточно прочная основа, мало ресурсов и т.д, но у вас есть железная воля, негибаемый дух и могучий разум, то никакие преграды вас не остановят, а если вы потерпели неудачу то знайте , вы жили как истинный воин и будете им жить даже после всех провалов!

Глава 20. Том 3 книги «О воинах и их силе»

Автор: Мурак-Тар. Великий Вождь Великого Племена Азур. Воин 14-го ранга.

П.А. ставьте лайки, они очень заметно мотивируют ленивую жопу автора быстрее писать.

<http://tl.rulate.ru/book/21064/536415>