

Путей культивирования бесчисленное множество, и названия различных шагов на этом пути почти столь же разнообразны.

По своей сути, культивирование - это искусство впитывать ци мира и пробуждать свой дремлющий потенциал. Существует много споров о том, зачем человеку, в частности, нужны внешние источники, если растения, звери и даже часть земли и неба могут достичь этого состояния естественным путем, но конкретных ответов нет.

Известно лишь то, что при наличии времени, ресурсов и таланта человек может достичь гораздо большего, чем любой другой на Пути. Духи рождаются с силой, но редко выходят за пределы своих форм. Те же, кто это делает, могут достичь возвышения только с помощью человека, добровольно или иным образом. Есть предположение, что отчасти причиной этого является эластичность дантяня человека. В отличие от ядра духа, дантянь способен расширяться гораздо дальше своих первоначальных пределов с гораздо меньшими усилиями.

Другой возможный фактор - множество меридианов или духовных вен, которые содержит человеческое тело. Меридианы духа фиксированы и открыты с момента его создания, и прокладывание новых меридианов является для него очень сложной задачей. Человеку же, напротив, достаточно очистить от духовного мусора одну из десятков вен, извивающихся по его телу.

Мало кто, кроме самых преданных ученых, утруждает себя попытками каталогизировать и обозначить каждый меридиан, поскольку разница во многом зависит от самого человека. Однако современные культиваторы начали практиковать их группировку по широким категориям использования...

- Лекции по культивированию старейшины Су

Первое царство культивирования, Красное царство, как его называют сегодня, на самом деле является лишь подготовительной ступенью к гораздо более сложному пути, лежащему впереди. Хотя культиваторы даже средней стадии Красного царства превосходят всех, кроме самых искусных и одаренных смертных, нельзя сказать, что они еще идут по пути Бессмертного.

При наличии времени и целеустремленности можно достичь пика Красной души и Золотого тела даже с самым захудалым талантом. Империя содержит сотни тысяч таких культиваторов. Они служат солдатами в ее армиях или городскими стражниками, защищающими смертных Империи. Их защита позволяет смертным заниматься своей повседневной жизнью, не опасаясь хищничества духовных зверей и мелкого бандитизма.

В прошлом это начальное царство часто называли царством пробуждения или чем-то подобным. Хотя эта терминология вышла из обихода, она остается точной. Достичь его - значит пробудиться, увидеть мир, лежащий за завесой обыденности. Однако пробуждение - это не то достижение, которым можно гордиться, не для тех, кто обладает таким потенциалом, как вы. Обычный солдат играет важную роль, но у вас, избранных для вступления в Секту, есть

потенциал достичь гораздо большего.

Не растрачивайте предоставленную вам возможность.

- Предисловие к уроку старейшины Су

Духи - это одновременно одна из самых больших бед, с которыми сталкивается Империя, и одно из самых больших ее богатств. Связанные духи могут служить могущественными спутниками и увеличивать силу культиватора. В других случаях они служат последним и страшным предостережением от междоусобных распрей, чтобы предки проигравшей стороны, Возвышенные или иные, не решили, что терять больше нечего.

Однако эти цивилизованные духи, к сожалению, далеко в меньшинстве. Духовные звери бродят по диким местам между нашими тщательно охраняемыми городами и дорогами. Даже самые слабые из них представляют собой страшную угрозу для любого смертного, который привлечет их внимание.

Каждый миг рождается и умирает очередной Малый Дух, эфемерное существо, состоящее из сырой стихии, эмоций или концепции, мотивы которого непонятны в течение короткого времени жизни, пока он не связан. Именно об этих существах шепчутся крестьяне, предостерегая своих детей от зова в темноте, ибо многие из них слишком охотно овладевают людьми в извращенной насмешке над узами культиватора.

Но это лишь самые распространенные.

Среди них есть и столетние духи - дремлющие разумные существа гор, лесов, полей сражений и даже мелких предметов. Самыми достойными среди духов являются, конечно же, Великие Духи, самые могущественные из них, которые благословляют нашу Империю и в свою очередь получают благословение от нашего почитания. В центре внимания этого трактата находятся первые два типа. Они остаются самым большим внутренним препятствием и угрозой для безопасности наших граждан, а также наиболее вероятным источником компаньонов для наших культиваторов.

В этой книге будут рассмотрены категории, привычки и природа многих обычных духов и духовных зверей, а также их слабости и наиболее эффективные формации для пресечения их деятельности.

- Отрывок из книги "Учебник новичка о мире духов

Я уже говорила об элементах ци, но только вскользь. Сегодня я найду время, чтобы просветить вас в этом вопросе.

Как я уже рассказывала, истинное количество элементов ци так же бесчисленно, как и путей культивирования. В конечном счете, элемент - это просто особый метод и резонанс с потоком

ци. Вполне возможно "создать" новый элемент при развитии искусства, хотя, учитывая длительность истории, большинство таких творений просто наталкиваются на то, что уже существовало ранее.

Многие элементы также дублируют друг друга по функциям. Это делает каталогизацию различных элементов проблематичной.

Элементы, которые Мудрец-Император использовал много тысячелетий назад, чтобы объединить враждующие королевства и кланы, которые сейчас составляют Империю - это то, что сейчас известно как Имперская восьмерка, а также традиционные пять. Эти элементы наиболее часто используются в настоящее время, и есть некоторое совпадение между этими двумя наборами в Земле, Воды и Огне.

Императорская восьмерка состоит из следующих элементов: Небо, Земля, Гора, Озеро, Вода, Огонь, Ветер и Гром.

Традиционная пятерка состоит из: Земля, Вода, Огонь, Дерево и Металл.

Небо, творческая сила, разделяет и в конечном итоге возвышает человека над зверем. Это изобретательность и находчивость, которая проявляется в виде молнии, когда направляется в мир, мысль, созданная силой. Земля - это элемент преданности и изобилия, прочная основа, позволяющая нам держаться вместе перед лицом наших многочисленных врагов. Ее соседка по системе Императора - Гора, олицетворяющая стойкость, непоколебимость и выносливость к трудностям. Озеро - элемент радости и наслаждения материальными удовольствиями, а также довольства и спокойствия.

Далее следуют Вода и Огонь. Вода олицетворяет находчивость, остроумие и способность приспосабливаться. Огонь, напротив, заставляет человека двигаться вперед; агрессия и страсть - отличительные черты огня. Ветер похож, но не эквивалентен Воды. Если Вода прокладывает путь через препятствия в определенное время, то Ветер обтекает их без конфликтов. Ветер - это стихия свободы, олицетворяющая жажду странствий и любопытство. Гром - стихия конфликта, амбиций и новых начинаний. К этой стихии тяготеют те, кто стремится к инициативе во всем.

Традиционная пятерка включает в себя Дерево и Металл в качестве первичных элементов. Дерево - это элемент жизни и спонтанности, во многом пересекающийся с Небом и Ветром. Металл хорошо соотносится с Горой Императорской Восьмерки, хотя он служит примером спокойной рациональности, а не непоколебимой решимости.

Тема элементарной ци гораздо глубже, но для введения в курс дела сойдет и это.

- Урок по общим элементам от старейшины Су