Глава 187  
  
: Уютно, Как в Кабинке Интернет-Кафе\*\*  
  
\*Скорее всего, это из-за того, что я пишу.\*  
  
Духи. Пожалуй, ещё более известный фэнтезийный народ, чем химеры. Наравне с драконами, ангелами и демонами — классика жанра.  
Духи бывают разные… Самые известные — духи четырёх стихий: огня, воды, воздуха, земли. Или джинны из арабских сказок, как дух из лампы. А ещё почти каждый меч с названием Экскалибур связан с «Владычицей Озера».  
В играх (и вообще, в зависимости от фантазии автора) они могут быть материальными или бесплотными, нечеловеческими или выглядеть так, будто «это просто косплей».  
Иногда их делают слишком похожими на оригинал, и они выглядят как грязные ящерицы… А иногда огненного духа-саламандру заменяют ифритом. Хотя он вообще не из Европы.  
  
\*\*\*  
  
Ладно, хватит о других играх. В мире РуШи духи (спириты) — это, говоря предельно просто, «разумные вихри».  
Не в смысле, что они сеют хаос. А в том, что «сгусток определённой стихии, достигший определённой плотности, обретает подобие самосознания». Вот что такое дух в этом мире.  
Сравнение с вихрем — из-за их природы. Духи — не живые существа. Это просто скопление маны, обретшее разум… То есть, со временем они рассеиваются. Как вихрь, исчерпавший энергию.  
И разум у них — не полноценная личность. Скорее, зачаточное самосознание, едва отличающее себя от окружающего мира. Большинство духов либо бездумно тратят силы и исчезают, либо исчезают, так и не поняв, что делать.  
Но разработчики РуШи не дураки, чтобы давать такое громкое имя «дух» каким-то мимолётным природным катаклизмам.  
Хоть духи и эфемерны, как светлячки или цикады, очень редко появляются те, кто обретает настоящую личность и способность поддерживать своё существование, поглощая ману своей стихии из окружающей среды.  
Вот их-то игроки и считают «духами». Разумные природные явления, сгустки стихий, обретшие самосознание. Называйте как хотите. Иногда они — боссы, иногда — НПС, связанные с уникальными сценариями.  
«Так, а эта Игагури Дэнцу — это что?»  
«Игзистенц. Не сильный дух… Ты же знаешь, что слабые духи, не набравшие силы, исчезают?»  
«Теоретически».  
«Это потому что я только что объяснила…»  
Извини, я не особо читаю гайды.  
«Гномы обратили на это внимание. Если дух не может сам поддерживать себя, то что, если дать ему сосуд и пищу?»  
«И получился Икудзи Стэйтс?» (Статус воспитания детей)  
«Обретшие Существование (Игзистенц)! Санраку, ты специально коверкаешь?»  
«Да похуй, продолжай».  
Араба морщится, как будто съел лимон, но возразить не может — он мне обязан раза три-четыре. Хотя я лично считаю, что мы квиты после того, как он спас меня от косатки.  
«Она была таким же духом. Самосознание было, но она не умела поглощать ману и почти исчезла».  
Синекожая Нериис, которая, судя по их словам, должна быть слабым духом-неудачником, кивает. Но хрупкой она не выглядит.  
Кожа, волосы, глаза — всё синее. Одежда — из странной полупрозрачной воды, похожей на хагоромо. Выглядит довольно эротично. Но иногда её контуры расплываются, а кончики волос и конечностей превращаются в жидкость. Это показывает, что она состоит не из белка, а из воды и маны.  
«А, кажется, понял. Ты не мог её бросить, отнёс к гномам, они её запечатали в оружие… нет, скорее, она сама согласилась там поселиться. Примерно так?»  
«Ты что, видел нас много лет назад?..»  
«Да нет».  
Просто стандартный сюжет «парень встречает девушку» с добавлением некоторых элементов. Это интуиция.  
«Судя по всему, в этой катане живёт дух. Владелец даёт ему ману… нет, оружие само немного собирает ману, или дух, поселившись в оружии, научился сам поглощать ману».  
Хе-хе, похоже, угадал. Оружие с духом внутри — классика жанра. Я таких историй видел сотни. Это для меня проще пареной репы. Могу не то что чайник на пупке вскипятить, а рис сварить и тядзукэ сделать.  
Что-то есть захотелось… Выйду из игры — сделаю тядзукэ. Кажется, хлопья лосося ещё остались.  
«Хотя это не так просто, как кажется. Нужно синхронизироваться с исчезающим духом, получить его согласие. Насильно запечатать в оружие нельзя».  
«А, ну типа круто. Наверное, можно кучу духов запихнуть и сделать оружие массового поражения?»  
«Что?!»  
Я недавно проходил похожую историю. В игре «Фейрия Хроникл Онлайн»… Ух, голова.  
«Шучу, шучу. Гномы же не такие плохие ребята, да?»  
«Конечно! Они немного грубоваты, но все — добрые парни!»  
Если ещё и пьют как не в себя, и все — бородатые мужики, то это джекпот. А если живут в горах или под землёй — дополнительный бонус.  
«Когда я сюда попал, на меня напали, и я потерял её… Нашёл, какое счастье!..»  
«Кагда он меня съел, я ошень баялась».  
«А, так тебя всё-таки съели?»  
Щупальца, девушка-дух, поглощение… Хм. Хорошо, что РуШа — не R18, Араба. Блядь, а ведь Кайсен-О мог превратиться в духа… Опасно, опасно. Не уверен, что мой меч-обезглавливатель действует на духов-призраков.  
«Спасиба, птичий чилавек. Нериис атблагодарит».  
«Лучшая благодарность — сражайся в полную силу как оружие Арабы. Иначе нас всех сожрёт осьминог».  
Сомневаюсь, что Ктарнид, который уже почти божество, будет жрать людей. Но Араба, который и голыми руками (и зубами) довольно силён, теперь с оружием. Можно считать его полноценным бойцом.  
Теперь, не считая Стьюде, у нас пати из восьми человек (игроки + НПС). С такой толпой можно и на рейд-босса идти. По крайней мере, это лучше, чем втроём лезть на Уника, который понижает уровень.  
«Панятна, буду стараца. Нериис защитит Арабу и птичьева чилавека. И… этава, белава мягкава ежа морскова».  
«Меня даже Ворпальным Кроликом не называют?!»  
Наверное, потому что Ворпальные Кролики не водятся под водой. Ну да похуй.  
«Успокойся, ёж… Ай! Хватит тыкать мне в макушку!»  
«Пуууууу!!!»  
Тебя бы сейчас изверги отделали за такое. Какая ранимая. Сейчас я тебе уши надеру.  
«Фубяяяя?!»  
Знаешь что? По уровню чуунибьё ты Нериис в подмётки не годишься. Она же дух, живущий в мече! Это уровень магического глаза или гетерохромии! А ты просто маскот.  
«Ладно, хватит. Араба, идём охотиться на клиону».  
«Так внезапно?!»  
Качаться всё равно нельзя. Искать предметы — скучно. Остаётся только убивать боссов.  
Та клиона блокирует всю магию. Но если бить её чисто физически, то оружие с духом не станет бесполезным.  
(…Хотя, есть и скрытый мотив: хочу проверить дроп с босса, пока других игроков нет.)  
Ну, раз боссов четверо, то можно же одного?..  
  
\*\*\*  
  
«А, Эмуль остаётся дома».  
«Пуэээ?!»  
Ну а что? Маги там бесполезны, разве что как живой щит…  
  
\*Проницательные читатели уже знают…! Сцену боя с Клионой я описал в начале этой арки…! Так что юзереп…! (вырезаю)\*  
\* \*\*Клинок с Духом-Одержимцем (Игзистенц)\*\*  
 \* \*\*Рецепт:\*\*  
 \* Найдите слабого духа, с которым у вас высокая дружба.  
 \* Найдите камень-носитель и руду той же стихии, что и дух.  
 \* Найдите гнома-кузнеца не ниже второго разряда.  
 \* Влейте ману в камень, передайте ману духу, пусть дух вселится в камень.  
 \* Скуйте оружие из руды.  
 \* Влейте ману в оружие.  
 \* Соедините оружие и камень, вливая ману в оба одновременно.  
 \* Готово!  
 \* \*\*Игровая механика:\*\* Пять проверок на вливание маны (зависят от макс. МП игрока на момент создания). Результат влияет на качество оружия. Уникальный предмет, но есть подвох: для дружбы с духом нужно избегать эффективности.  
 \* Если МП много — оружие будет хорошим, но использовать сложно. Если МП мало — хорошее оружие не получится. Дилемма.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*