Глава 187  
  
  
  
Уютно, Как в Отдельной Кабинке Интернет-Кафе  
Наоборот, перо идет лучше  
Духи. Возможно, они даже популярнее химер. Сверхизвестная раса, стоящая в одном ряду с такими столпами фэнтези, как драконы, ангелы и демоны.  
Духи бывают разные... Ну, самые известные — это духи четырех стихий: огня, воды, воздуха и земли. А также джинны — арабские духи, представителями которых являются духи лампы. Мечи с именем Экскалибур довольно часто связаны с «озерными духами».  
  
В зависимости от определения игры или того, кто придумал сеттинг, они могут иметь или не иметь физического тела, выглядеть нечеловечески или так, что хочется спросить: «Это просто косплей?»  
Иногда, наоборот, из-за слишком точного следования первоисточнику они выглядят как грязные ящерицы... В худших случаях вместо саламандры духом огня считается ифрит. Он же не из Европы родом.  
  
Ладно, хватит о других играх. Духи (Спириты) в мире Шангри-Ла — это, говоря предельно кратко, «разумные торнадо».  
Не в том смысле, что они без разбора сеют разрушения, а в том, что «существа, у которых в скоплении определенного атрибута в определенном количестве зародилось нечто вроде самосознания», — вот что в этом мире определяется как духи.  
Сравнение с торнадо обусловлено именно этим свойством. Духи — это не живые существа, а, так сказать, самосознание, зародившееся в месте скопления магии... То есть, через некоторое время они рассеиваются. Словно торнадо, исчерпавшее энергию, распадается и исчезает.  
К тому же, самосознание это не настолько развито, чтобы называться личностью. Это скорее зачаточное самосознание, позволяющее едва отличать себя от остального мира. Большинство духов либо бездумно растрачивают силу и исчезают, либо исчезают, так и не поняв, что делать, и бесцельно растратив силу.  
  
Тем не менее, тот, кто придумал сеттинг Шангри-Ла, не настолько глуп, чтобы давать такое громкое имя, как «дух», какому-то псевдо-стихийному бедствию.  
Духи, чья жизнь эфемернее жизни светлячков или цикад, — но крайне редко среди них появляются те, кто обладает твердым самосознанием, которое можно назвать личностью, и способностью закреплять свое существование, поглощая из окружающей магии элементы своего атрибута.  
  
Скорее, именно их игроки и назвали бы «духами». Разумные природные явления, обретшие самосознание скопления атрибутов. Назвать можно как угодно, но иногда они бывают боссами или NPC, связанными с уникальными сценариями.  
  
«Так, а что за Игагури Денцу?»  
  
«Экзистенц. Те, что не являются сильными духами... Ты знаешь, что духи, не сумевшие обрести силу, исчезают?»  
  
«Теоретически».  
  
«Это потому что я только что объяснила!..»  
  
Извини, я не так уж усердно читаю гайды.  
  
«Гномы(..) обратили на это внимание. Если у них нет сил для поддержания собственного тела, то что, если дать им сосуд и пищу?»  
  
«Это что, статус воспитания детей?»  
  
«Те, кто обрел существование (Экзистенц)! Санраку, ты что, нарочно это делаешь?»  
  
«Да какая разница, продолжай».  
  
Араба скривился, словно проглотил горькую пилюлю, но, похоже, не может мне возразить, так как я оказал ему три или четыре услуги. Впрочем, лично я считаю, что мы квиты после того, как он помог мне с косаткой.  
  
«Она тоже была таким духом. Самосознание было, но она не научилась сама добывать ману и уже начала исчезать».  
  
Синекожая Нереис, которая, если верить их словам, должна быть никчемным духом, кивает. От нее не исходит ощущения хрупкости, будто она вот-вот исчезнет.  
Кожа, волосы, глаза — все синеватое. Она носит воду, которая странно не просвечивает, как парэо, вместо одежды — довольно вызывающе. Но то, как ее контуры иногда расплываются(..), как кончики волос и конечностей иногда теряют человеческую форму и превращаются в жидкость, — говорит о том, что она состоит не из белка, а из воды и магии.  
  
«А-а, примерно понял. Ты не мог ее бросить, как-то дотащил до гномов, запечатал в оружии... нет, похоже, по обоюдному согласию — поселил ее там. Примерно так?»  
  
«Ты что, наблюдал за нами с давних пор?..»  
  
«Да нет же».  
  
Это интуиция(.). Смешать историю о встрече мальчика и девочки с разными элементами — и получится примерно так.  
  
«Судя по рассказу, в этом мече живет дух, и пользователь дает ему ману... нет, оружие само в какой-то степени собирает ману, или дух, поселившись в оружии, осваивает способ получения маны».  
  
Хе-хе, похоже, я угадал. Оружие с обитающим в нем сверхъестественным существом — это классический сеттинг. Я видел такое тысячу раз, так что для меня это проще пареной репы. Да я не то что чай на пупке вскипячу, я рис на нем сварю и отядзукэ сделаю.  
Что-то есть захотелось... Выйду из игры — сделаю отядзукэ. Кажется, у меня еще оставались хлопья лосося.  
  
«Впрочем, это не так-то просто, говорят. Нужно достичь синхронизации с исчезающим духом и получить его согласие, иначе контракт не заключить. Насильно запечатать в оружии невозможно».  
  
«А-а, круто(..). Это та штука, где в итоге кучу духов запихивают и делают оружие массового поражения?»  
  
«Что ты такое говоришь!?»  
  
Я как раз недавно прошел игру с похожим сюжетом. Называется Fairial Chronicle Online... Ух, голова.  
  
«Шутка, шутка. Гномы ведь не такие уж плохие ребята, чтобы делать такое, верно?»  
  
«Конечно! Они хоть и грубоваты немного, но все — добрые парни!»  
  
Если они еще и пьют, и все выглядят как старики — то это полный набор. А если живут в шахтах или под землей — то дополнительные очки.  
  
«Когда я пришел сюда, они напали на меня, и я потерял ее... Я так рад, что нашел!..»  
  
«Когда меня съели, было очень страшно».  
  
«А, так тебя все-таки съели?»  
  
Щупальца, женщина-дух, поглощение... Хм, хорошо, что Шангри-Ла не R18, Араба. Кстати, в худшем случае Кайсен-О мог превратиться в духа?.. Опасно, опасно. Призракоподобных духов можно рубить Мечом Обезглавливания, но относится ли к ним дух — вопрос спорный.  
  
«Спасибо, птичий человек. Нереис, я отблагодарю тебя?»  
  
«Благодарностью будет, если ты будешь сражаться изо всех сил как оружие Арабы. Иначе мы все станем кормом для осьминогов».  
  
Сомнительно, что Ктарнид, который уже одной ногой в категории богов, так просто ест людей, но Араба, который и без оружия (только кулаки + клыки) довольно силен, вернул свое основное оружие. Значит, его можно официально считать боевой единицей.  
Теперь, за исключением Стьюде, у нас есть смешанная группа из восьми человек — игроков и NPC. С таким количеством можно и на рейд-босса пойти. По крайней мере, это надежнее, чем втроем бросать вызов уникальному монстру, который снижает уровень.  
  
«Поняла, буду стараться. Нереис защитит Арабу и птичьего человека. А еще... что-то белое и мягкое, похожее на морского ежа».  
  
«Меня даже Ворпал Банни не называют!»  
  
Наверное, потому что Ворпал Банни не водятся под водой. Ну да ладно.  
  
«Успокойся, Ежиха... Ай-ай! Прекрати тыкать меня в макушку!»  
  
«Пу-у-у-а!!»  
  
Злодеи бы посмеялись и подкололи в ответ, а ты такая вспыльчивая. Ну-ка, дай я тебе уши подергаю.  
  
«Фюбя-я-я!?»  
  
Ты знаешь? По общему уровню тюнибё ты Нереис вчистую проигрываешь. Она же — духовное существо, обитающее в мече! Это тюни-сила на уровне магических глаз или гетерохромии! Маскоту с таким не справиться.  
  
«Ладно, хватит. Сразу к делу... Араба, идем охотиться на Клиону».  
  
«Как-то ты внезапно!?»  
  
Все равно уровень не поднять, искать предметы неохота. Значит, остается только убивать боссов.  
Эта Клиона обладает свойством полностью блокировать магию. По крайней мере, если просто махать физически, оружие с духом не станет бесполезным.  
  
(...Ну, не то чтобы у меня не было скрытого мотива проверить дроп с босса, пока других игроков нет.)  
  
Ну, боссов же четыре, так что одного можно?  
  
«А, Эмуль остается дома».  
  
«Пуэ-э!?»  
  
Ну потому что маг тут бесполезен, разве что как живой щит...  
\* \* \*  
Проницательные читатели, конечно, знают!.. Боевая сцена с Клионой была описана в начале этой главы!.. Так что юзапа!.. (пропускаем)  
  
\* \* \*  
- Рецепт оружия с духом-одержимостью (Экзистенц)  
- Требуется:  
 - Тот, кто достиг определенного уровня дружбы с духом.  
 - Дух с определенным уровнем дружбы (только никчемные духи).  
 - Камень-вместилище с тем же атрибутом, что и у духа.  
 - Рудный материал с тем же атрибутом, что и у духа.  
 - Гном(..) с мастерством не ниже второго разряда камня.  
- Процесс:  
 - Будущий пользователь оружия вливает ману в камень-вместилище.  
 - Будущий пользователь оружия передает ману духу.  
 - Дух проникает в камень-вместилище, синхронизированный с маной пользователя.  
 - Изготавливается оружие из рудного материала с тем же атрибутом, что и у духа.  
 - Будущий пользователь оружия вливает ману в изготовленное оружие.  
 - Будущий пользователь оружия собирает оружие и камень-вместилище, вливая ману в оба синхронизированных с его маной компонента.  
 - Готово!  
  
С точки зрения игровой системы, это можно описать так: «Максимальный запас маны игрока на момент создания делится на пять, проводится пять проверок вливания маны, и результат влияет на оценку качества готового оружия». Это своего рода уникальный предмет, но есть ловушка: при оптимизации под эффективность трудно поднять уровень дружбы с духом.  
Если сделать упор на MP, можно создать хорошее оружие, но не сможешь им владеть. А с малым запасом маны хорошее оружие не создать... Ну и что делать?