

Это не то, чтобы отчет. Это, скорее, заметки для меня самого, чтобы не забыть важные вещи перед следующей игрой и устаканить в голове произошедшее. Очень много букв, читать это будет утомительно, поэтому я добавил автосодержание, чтобы желающие могли сразу найти только то, что конкретно их интересует и не барахтались в прочей информации.

Араки Ботан	2
О персонаже	2
Концепт персонажа	2
Визуальный образ	3
Об игре	4
Ожидания и план на игру	4
О геймплее	4
Об алхимии	5
О руническом крафте	7
О медицине	7
О боевке	8
Сюжет	8
Завязки	8
Игра	8
Пары четверга.....	9
Пары пятницы	10
Пары субботы	12
Персонажи и Квесты	13
Соревнование факультетов.....	13
Митсуо Акира	13
Фукуда Ики и проклятый меч	14
Семья Каминари	14
Духи, обитающие на территории института. Энма	15
Духи, обитающие на территории института. Шики	15
Девочка из «Звонка»	16
Нагата Хару	17
Сакурай Рю и его родня	17
Исия Сого	18
Арена в мире Ёми и Распорядитель	19
Фракционные квесты (золото и коготь дракона)	21
«Спящий»	22
Полководец Тень	25
Турнир.....	26
Вместо эпилога	26

Араки Ботан.

Факультет ГОРО. Корпорация ФуджиФилм. Духовный. Саппорт.



О персонаже.

Концепт персонажа.

Бескорыстно добрый персонаж.

Именно это стало основной идеей и главным экспериментом. Я люблю интриги и всякие хитрые многоходовочки в кулуарах, но поскольку игра по АНИМЕ (огромное количество клише и атрибутов аниме не дадут соврать), то я решил построить концепт на классических протагонистах жанра сёнен. Например, «Клинок, рассекающий демонов» или «Моя геройская академия». Сами эти работы не вызывают у меня сверх бурного восторга, все-таки я уже не попадаю в возраст целевой аудитории, но мне очень понравилось, как раскрывается характер и мировоззрение персонажей. Сострадание, всепрощение и желание сделать мир лучше – вот основные идеи.

Эксперимент же заключался в том, чтобы посмотреть, какова будет ответная реакция других игроков на подобного персонажа. Быстро ли будет исчезать барьер недоверия и будет ли он исчезать вообще, можно ли кого-то увлечь такой простой идеей как «за все хорошее».

Чтобы воплотить это, пришлось построить некую концепцию и принципы, опираясь на которые персонаж мог бы в любой момент времени сказать без лукавства и оговорок, что поступает правильно, или настолько правильно, насколько это возможно. Воплощать ее в конкретные постулаты письменно я не стал, но, как оказалось позднее, опубликованный **«Кодекс Демонборца»** практически исчерпывающе их описывает. (Совпадение? Не думаю).

Кроме того, я не стал добавлять персонажу трагических и ломающих событий в историю до института. ДРАМА (реже ДРАМММА) в классическом варианте должна закалить персонажа и раскрыть его лучшие душевные качества (или альтернативно сломать и иссушить). Но Араки Ботан рос в тепличных условиях, не имел груза ответственности перед своим отцом (этот груз приняли на себя старшие братья - Гендо и Баттосай) и источником его оптимизма были воспитание и наивность. Стекло, боль и преодоление предполагались как возможные варианты развития персонажа уже в рамках игры.

Последним штрихом я добавил несколько личных черт, чтобы мне было более комфортно в рамках персонажа, и чтобы снизить шансы выпадения из роли.

Визуальный образ.

С точки зрения игромеханики и способностей техничные персонажи были мне гораздо интереснее, но надевать камуфляжный или спортивный костюм на антуражную игру, в то время как я и так в этом каждый раз выезжаю на природу, было бы неправильно. Поэтому выбор пал на духовных. Титаническое спасибо Насте, богам удачи и вторичному рынку, что в приемлемые сроки и бюджет удалось найти настоящие хакама и карнавальные струящиеся хаори. Альтернативой были шаровары (в которых я выглядел бы нелепо) и кимоно для карате (в котором я бы умер). Корпоративное происхождение позволило мне подо все это надевать абсолютно современные маечки, водолазочки и кроссовочки. Благодаря какой-то магии и сдержанной цветовой гамме все это вместе смотрелось лаконично.

Завершать образ должна была маска – традиционный атрибут студентов факультета Горо. Я выбрал котика, потому что коты милые. Она ассиметричная. Одна половина нормальная, вторая странная - символизирует, что котик ходит по границе между мирами. Вокруг глаз солнышки, потому что взор должен быть ясен. Иероглиф «неко/кот» должен оберегать от злых духов. Узор в форме синих волн ассоциируется у меня с факультетом (синяя вода скрывает в своей пучине тайны).



Это мой первый нормальный костюм на игру. Горжусь.

Об игре.

Ожидания и план на игру.

Не было никаких ожиданий. Сначала меня заинтересовало, что игра про японскую ~~школу~~ институт. Это, наверное, один из самых узнаваемых сюжетов. Ученики ходят на пары, делают школьные дела, а в перерывах между занятиями гигантскими клинками сражаются с неведомой мистической хероборой. Я почитал больше, восхитился моделями алхимии, рунического ремесла и медицины и захотел в это поиграть. Так родился план на игру. Приехать, делать всякие саппортские штуки, общаться с людьми (*которые физически не могут убежать, пока ты их лечишь (это на 7 минут круче, чем кабэ-дон)*), создавать антураж происходящим событиям. Потом под это дело я создал персонажа (смотреть выше). Еще через какое-то время мне пришел загруз...

...

...пауза...

...

Загруз состоял из моей доработанной квенты и небольшой кучки дополнительных кусочков информации, которые ниточками тянулись к другим персонажам и фамилиям. Из всего этого намеками и тонкими штрихами начала вырисовываться глобальная картина. Так я со всего размаха вляпался в СЮЖЕТ. Чтобы было чем грести, я подобрал/сделал еще пару завязок на аукционе и поплыл.

И тут я должен вставить первый (из многих) РЕСПЕКТ. Я совершенно не ожидал и был обескуражен таким внимательным отношением к персонажу и таким дотошным подходом к загрузу. Да, некоторые завязки повторялись у игроков, но это все равно ТИТАНИЧЕСКАЯ работа. Не удивительно, что эта работа продолжалась почти до самого начала игры (кажется).

С этого момента поменялся план на игру и вместо:

ну, я буду варить зелья и бить людей палками, чтоб они выздоравливали

Стало:

попробуем как-нибудь разрешить или устранить большую часть разногласий и противоречий между фракциями и группировками, чтобы все стали одной большой дружной семьей под сенью цветущей сакуры

Помимо основного плана был еще вторичный. Звучал он примерно так: «хорошо бы никому не поломать игру, а еще я постараюсь не допустить, чтобы кто-то из студентов умер».

О геймплее.

Из описания игровых механик было уже понятно, что основной ресурс на игре - это ВРЕМЯ. Лечение, пребывание в определенных статусах, занятия у сенсеев, все требовало конкретных временных затрат в минутах. А время всей игры ограничено. На практике же стало ясно, что алхимия, тренировки навыков, сбор ресурсов, употребление пищи, выполнение добродетелей факультета, ДИАЛОГИ, тоже требуют кучу времени. И большая часть этих дел была НЕОБХОДИМА.

Поэтому в какой-то момент тайм-менеджмент вышел на какой-то предельный уровень. Я вставал за час до пробудки, чтобы делать автономные дела, такие как добродетели факультетов, поиск ресурсов, посещение алтарей. На уроке по руническому крафту я помимо каллиграфии делал обереги от призраков. Во время обеда и выступления талантливых я варил зелья. С зельями вообще беда. Мне приходилось создавать алхимическую основу зелья до того, как у меня на руках окажутся необходимые компоненты для этого зелья. После урока алхимии (самого упоротого урока, но об этом позже) я научился уже в готовое зелье добавлять соли, чтобы устранить побочные эффекты. И это

тоже пригодилось. Чтобы повзаимодействовать с персонажами я за час или два предупреждал, что хочу поговорить. А романтическую линию развивал пока лечусь.

Мозг отдыхал только на глобальных событиях, когда уже ни на что другое возможностей не оставалось. Арена в мире демонов, рыбалка и турнир – вот мои любимые ивенты.

Ну и конечно все это время нужно было следить за стрессом. Отслеживать текущее состояние, помнить когда и сколько удастся снять благодаря занятиям, сколько получу при прокачке навыков, какой запас сил нужно иметь, чтобы кого-то вылечить или начертить руну против демона, если вдруг придется.

К чему все это привело:

Игра оказалась очень насыщенной впечатлениями и очень плотно загруженной событиями. Уроки были разнообразными и ПОЛЕЗНЫМИ. Пары по медицине и цигуну помогли в написании трактатов. Без пары по каллиграфии написать руну было невозможно. Очень пригодилась бы пара по алхимии с теорией и практикумом по поиску ресурсов, но ее прервали демоны. Даже разминка помогала настроиться на боевые столкновения. Шикарный урок по военному взаимодействию в полевых условиях. Он выявил множество дыр в организации отпора демонам и показал горизонт, куда можно развиваться в плане коллективной работы. Особенно полезно это было на фоне того, какими беспомощными многие студенты (и я в том числе) показали себя в четверг при первом прорыве.

Обратной стороной такой насыщенной игры стала острая нехватка времени. Развивать романтическую линию, уединившись с чаем на окраине территории института, или насладиться приготовлением трапезы, даже помедитировать у алтаря, прислушиваясь к звукам окружающего мира, я почти не мог себе позволить. Что печально. Потому что восточная культура не должна предполагать спешку и суету. Но тогда игру надо было делать не на два дня, а на неделю, что уже несколько иной подход и затраты. (Здесь я имею ввиду, что на всю неделю надо было размазать контент, уместившийся в два дня и один вечер, а вовсе не то, что мастерам и игротехам надо было вздрючиться до состояния эктоплазмы и сделать в три раза больше, чем они сделали).



Вот такой замечательный набор я привез для чайной церемонии, но ни разу не успел применить и даже достать.

Еще из занятного. У меня сломаны часы. Я слишком поздно это выяснил и перед игрой не успевал их починить. Карманов, сумочек и мешочков мой костюм тоже не предполагал, хотя в субботу я частично справился с этим, но все предыдущее время ВСЕ мои вещи были свалены в рюкзак в двух больших отделениях. То есть, чтобы узнать время, мне нужно было снять рюкзак, долго рыться там в

поисках телефона, взглянуть на часы, а потом убрать все в обратном порядке. Поэтому время я не смотрел и основным ориентиром было некое ОЩУЩЕНИЕ, а также вопросы другим студентам «Когда пара?» и «Когда обед/ужин?». Может это и правильно, учитывая, что расписание под давлением обстоятельств быстро развалилось, но все же играть в игру про тайм-менеджмент без часов – это то еще извращение. Организовывать инвентарь нужно тщательнее. Для отмеривания точных минут (лечение, статусы состояний), конечно приходилось доставать телефон или просить кого-то засечь. Тут доверять внутренним часам не стоило совершенно.

Об алхимии.

Алхимия мне очень понравилась. Собирать оригами бывало действительно сложно, особенно в первый раз. Это действительно походило на исследование нового эликсира. Пару листов я запарол, пытаюсь сложить нужную загогулину. Действовать нужно аккуратно и методично. Система ресурсов, солей, побочных, устранения этих побочных тоже прекрасна. МОЖНО было бы добавить такую фишку, как РАЗНЫЕ КОМБИНАЦИИ выпадающих солей на одинаковых ресурсах. Тогда предсказуемость эффектов зелий была бы ниже, а интерес в сборе и обмене компонентов еще выше. Но это уже экстремально лишние сложности.

ТАБЛИЦА АЛХИМИЧЕСКИХ ИНГРЕДИЕНТОВ

Затвердевший Яд Красный порошок - на 2 минуты	Живой Кристалл Любовь + вода	Камень Еми Пыль от порошковидных камней	Янтарный Нектар растительное	Осколок Духа Кристалл, белый порошок	Твердая Кровь
Красно Соли Красный порошок - на 2 минуты	Зелено Соли Зеленый порошок - на 2 минуты Вода - 1 чайная ложка Соль - 1 чайная ложка Получается белый порошок	Желто Соли Желтый порошок - на 2 минуты Соль - 1 чайная ложка Получается белый порошок	Черно Соли Смесь из черной и белой соли	Бело Соли Белый порошок - на 2 минуты Соль - 1 чайная ложка Получается белый порошок	Сине Соли Синий порошок - на 2 минуты Соль - 1 чайная ложка Получается белый порошок

Магия игры сработала или еще что-то, но я заметил и понял, что таблица ингредиентов **самопальная**, только уже после игры и когда мне сказали. Мне казалось, что она выглядит буквально именно так, как таблицы и плакаты в мои школьные годы.

Второй небольшой недостаток алхимии – то, что ингредиенты и соли для зелий нужно наклеивать на зелья. Получается, что милый щеночек или рыбка залеплен наклейками до неузнаваемости. Как вариант, чтобы не делать зелья совсем неудобными, приклеивать к оригами отдельный лист с компонентами (как инструкция на бутылочке), или сделать на компонентах сверху маленькую пиктограмму, дублирующую информацию. Тогда наклейки можно будет наклеивать одну на другую, оставляя видимой только пиктограмму. Существенно сэкономит место на оригами.

Ресурсы для зелий выпадали из разных источников. Духи, демоны и всякие природные объекты. С духами и демонами все понятно, но вот природные объекты. Гнезда и цветы были реально антуражно сделаны и если бы мастер Инкен не показал бы мне пальцем, я бы в жизни не увидел.



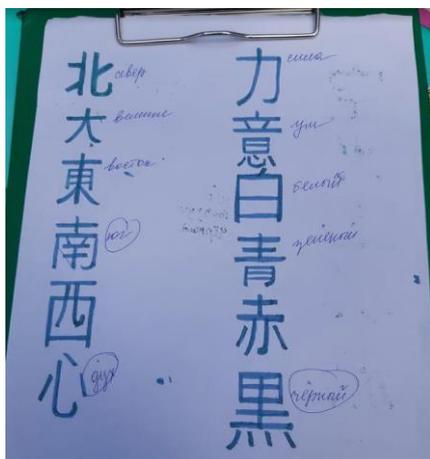
Вот пример разоренного птичьего гнезда. Там еще были яйца из киндер-сюрпризов, раскрашенные как **НАСТОЯЩИЕ** птичьи яйца. Внутри которых тоже можно было найти ресурсы!

Это настолько офигенно и круто, что я оказался просто не готов. А потому испытывал жуткий недостаток ресурсов примерно до середины субботы, когда я начал наконец выполнять заказы на зелья, которые мне оставили.

Такие штуки действительно нужно было искать и запоминать. Хочу, чтобы так и осталось!

О руническом крафте.

Рунический крафт оказался именно таким, каким я его представлял. Были некие иероглифы с различными понятиями. Ученики их перерисовывали к себе. Если иероглиф перерисован правильно и аккуратно, то сенсей раскрывала для ученика его смысл (одно русское слово). Всего иероглифов было 16 из 4-х разных категорий.



Следовательно для нанесения печати нужно было узнать 4 слова из 4х разных категорий, которые соответствуют истинному имени демона. Затем в правильном порядке их расположить, обвести в круг, заверить и нанести на оружие. Если ученик не знал, какая руна соответствует слову, то и нанести ее не мог.

Как видите, я хоть и тренировался, но тоже не смог с первого раза раскрыть значения всех рун. «Запад» не дался.

Хотелось бы добавить в модель какие-нибудь последствия, если ученик занимается начертанием уже боевой руны, но делает это неправильно. Хотя, возможно, получение 60% стресса без какого-то результата, это уже довольно большая цена.

О медицине.

Множество моделей даже для банального восстановления хитов делали игру очень антуражной. Я, как и многие, сначала хотел остановить свое внимание не иглоукалывании, потому что это была самая понятная модель. Она была расписана шаг за шагом. Но Настя меня отговорила, сказав, что иголки это не очень приятно... И взяла иглоукалывание сама. Шибари - это техника красивая, хоть и сложная, требующая подготовки и обучения. А ударный массаж был чем-то расплывчатым и в плане инструментов и в плане методов проведения. Но я верил в свои силы и смог выяснить (снова не без помощи Насти), что даже пара «черенков от лопаты» могут доставить удовольствие пациенту. Именно это и стало решающим фактором. Если что-то приятно, оно не может быть плохо. Бесконтактные методы лечения тоже довольно интересные, но я выбрал чайную церемонию, потому что «болтать и чай гонять» у меня очень крепко ассоциируется с восточной культурой, а также дает дополнительную возможность для социального взаимодействия. Лечение статусов и написание трактатов это вообще огонь и гениальное решение, позволяющее каждому игроку не просто поиграть, но даже самому разработать и применить свою игровую модель.

К сожалению мне было некогда этим заниматься, хотя в качестве пациента я побыл. Уверен, что на втором курсе травм будет больше)))

Комментарии:

Хоть на уроке по медицине мы и договорились с Рётаку-сенсеем, что контактные и бесконтактные методы лечения равнозначны, так как по своей сути одинаково активизируют и мобилизуют внутренние силы и регенеративные процессы самого пациента, я знаю, что был как минимум один довольно редкий статус «депрессия», который лечился именно бесконтактным методом.

Хотелось бы, чтобы часть ранений обозначались специфическим образом и требовали конкретно контактного или бесконтактного методов лечения. Это добавило бы некоторой изюминки.

Еще интересно было бы иметь некоторое пространство для развития саппортов. Ритуал с благовониями (секрет древних семей) позволял сократить время лечения, но возможно саппорты могли бы и сами увеличивать интенсивность своих методов, сокращая время лечения или занимаясь параллельно исцелением сразу двоих пациентов. Может быть можно было развиваться и получать меньше стресса за исцеление одного пациента. Или за меньшие затраты времени исцелять не все хиты, а только один, чтобы иметь возможность быстро отступить из опасной зоны. Это конечно идеи для старших курсов.

О боевке.

Замечательная двухфазная система. Первая фаза требует и выносливости и сноровки и техничности. Вторая позволяет компенсировать недостатки первой фазы за счет интересных комбинаций способностей. Еще и на характер персонажа накладывает отпечаток. Жаль, что пока не успел увидеть интересных комбинаций у студентов. Буду ждать развития системы на старших курсах.

Понравилось, что у демонов есть особые атаки, которых не может быть у студентов. Понравилось, что по сравнению с боевыми система с оружием, пятнашки кажутся наименее травмоопасными.

Понравилось, что во вторую фазу можно применять абсолютно театрализованные приемы. Над их исполнением, кстати, хорошо бы поработать в парах.

Еще нравится, что к каждому противнику нужно адаптироваться, искать слабые и сильные стороны, привыкать к дистанции угрозы, скорости, манере боя, рассчитывать свои силы, чтобы не выдохнуться слишком быстро. Игра в игре.

Сюжет

Завязки.

Изначально я завязок не планировал никаких, рассчитывая что знакомство с другими студентами и развитие отношений будет строго по игре. Разве что постарался выучить некоторые имена (сенсеи, ученики моего факультета и моей фракции). Потому что для японского уха это нормально, а для русского боль, и запомнить с первого раза невозможно. А щурясь искать на игре глазами бейджик человека, с которым разговариваешь, – плохо для отыгрыша. Своему персонажу я тоже выбирал имя по-проще. То, что фамилия «Араки» также принадлежит японскому мангаке, автору JoJo, исключительно совпадение. Я об этом узнал уже после игры.

В загрузке же у меня совершенно неожиданно появились имена Сакурай Акихико, Сакурай Хидэко, Исия Рэй, Исия Сого, Нагата Хару и фамилия Гендзи. Пускай многие упоминались вскользь, но это все равно очень сильно расширило границы повествования. Даже намеки, на какие-то события или взаимосвязи делают игру глубже и насыщеннее.

Поэтому я осмелел и уже самостоятельно добавил завязки - Акияма Юки (друзья в средней школе) и Митсуо Акира (случайная встреча на улице).

Кроме того, я знал фракционные квесты (коготь дракона, золотая руда, спящий). Знал, что дракон, которого видели в небе – это дракон разрушения. Что является знаком не только хорошим, но и плохим. И еще я знал, что редкий зверек, обитающий на территории института, может оказаться единственным представителем своего вида. И тогда ценность его жизни в разы больше, чем выгода от использования его крови в случае его умерщвления. Еще одной интересной завязкой был квест на уничтожение компрометирующей фотографии из архива библиотеки.

Игра.

Построение самой игры мне понравилось. Пары и свободное время с перерывами на обед и столкновения с демонами создавали большое количество аниме-моментов. Все то, что мы видим в бесконечном количестве тайтлов про школу и учеников. Ученики собираются в классах, слушают скучные лекции, протагонист смотрит в окно на синее небо и птиц, а вечером начинается МАГИЯ, ПРЕВОЗМОГНИЕ И ЭКШЕН вперемешку с любовью, тайнами и спасением мира. Разве что ОБЧР не завезли. Ну и то, что в художественном произведении остается за кадром, на игре мы пропустить не можем. У нас таймлайн непрерывный. Поэтому вместо скучных лекций у нас были нужные и вполне полезные уроки. Уроки по физ-подготовке были в меру тяжелыми. Для кого-то наверняка слишком тяжелыми, но этот момент хорошо погружал в игру. Военный институт - это не в гамаке лежать. Общие занятия считаю очень удачными. Помимо общих, были занятия по факультетам и отдельные для саппортов и бойцов. Я даже сожалею, что не увидел всех уроков. В двух словах опишу, что видел.

Пары четверга.

1. Общая пара. Сенсеи – Мисима и Рётаку.

Долгое занятие уже в ночи. Очень полезно для саппортов, практикующих цигун. Кроме того, это было не только занятие по физ подготовке, но и с упором на управление энергией. Хорошо сыграло на атмосферу игры, сразу добавляя восточные и мистические нотки. Часть занятия, где ученики разбились на пары тоже была очень к месту. Можно было начать игровое взаимодействие. Так я познакомился с Шики Реги. Конечно, за болтовню на парах можно получить по ушам, но узнать мотивы, цели или историю кого-то из других студентов гораздо важнее. Отличное начало.

2. Пара Горо. Сенсей – Такара.

Мистический урок с ритуалом. Такара-сенсей рассказала историю о духе хранителе института и мы его стали призывать. Урок проходил в чудесной и уютной гостиной Горо, за оформление которой огромный респект каждому ученику факультета. Частью ритуала каждый из собравшихся должен был рассказать какую-то мистическую историю и задуть свечу. Тоже очень хорошее решение. Можно было придумать любую историю, рассказать историю из жизни своего персонажа или какую-то историю из информации к игре (например про драконов, влюбленных, про редкого зверька или даже про самого Райдзина). Хорошая возможность напомнить окружающим о том, какой мир их окружает или дать зацепки для взаимодействия. Я рассказал кусочек из загруза своего персонажа. Запомнилась история Фукуды-сана про меч, что потерял своего хозяина и не может найти. Наличие призраков хоть немного и отвлекало от историй, но добавляло ритуалу изюминки, делая происходящее гораздо более таинственным.



Тут хочется внести предложение. Если любая ритуальная деятельность привлекает призраков, то гораздо эффективнее они бы смотрелись в роли полтергейстов. Летающие предметы, странные звуки, шаркающие ботинки могли бы усилить атмосферу даже сильнее, чем странное и нехарактерное поведение некоторых учеников, попавших под действие призрака. Параллельно стали слышны хлопки разломов. Многие хотели подскочить и броситься в бой, но нас остановила сенсей. Я решил, что демоны в данную минуту – это задача других факультетов. Под конец ритуала отмечу довольно смелое решение Исии Сого дать слово духу-кицуне, которую мы призвали. Это было довольно спонтанно, но тоже очень хорошо легло в повествование.

После пар наш факультет должен был присоединиться к зарубе. Не знаю, насколько опасны были демоны, и сколько их успели ликвидировать, но точно помню, что сопутствующих потерь было дофига. В основном ученики под действием одержимости так или иначе оскорбляли или калечили друг друга. В районе столовой нарисовалась толпа раненных, и в следующий день саппорты вступили уже на стрессе. Это, скорее всего, субъективное ощущение, но не демоны, а именно призраки показались

тогда очень серьезной угрозой, потому что во-первых были неуязвимы, а во-вторых стравливали учеников друг с другом. И если боец дерется с демоном, у него есть шанс одержать чистую победу. А если сражаются два ученика, то ран и потерь не избежать.

И тут нужна еще одна заметка. Если играть в японские традиции, то там значения прикосновений, обнаженного оружия, оскорбления нельзя переоценить. А поскольку это игра, то восприятие значимости этих событий у разных игроков сильно варьируется, и последствия могут быть непредсказуемыми и лавинообразными. Тут нужно быть осторожнее и внимательнее, как с ножом. Можно сделать хорошо, а можно все испортить.

С драматической точки зрения, вечерний бой был хорош. Он показал, насколько ученики слабы, неорганизованны и неопытны, что им есть куда развиваться и чему учиться.

Пары пятницы

В первый основной день игра еще только набирала обороты и многие действовали расслабленно. Готовили завтрак, осматривали полигон, заканчивали создание антуража.

1. Зарядка

Зарядку вел Мисима-сенсей и это была настоящая физкультура, а не махи руками и ногами. Искренне жаль тех, кто не рассчитывал на физические нагрузки.

2. Линейка

Ученики познакомились с сенсеями, директором. Мастер Инкен сделал переключку. На имени Син Абон никто не засмеялся. Возможно, мастер Инкен хотел проверить дисциплину учеников, назвав имя того, кто не числился в списках поступивших. Или кто-то пошутил, добавив в список лишнее. В любом случае после «зарядки» чувство юмора студентов было охлажденным. Считаю, что переключки нужно делать чаще. Чем чаще называть имена учеников, тем больше шансов их всем запомнить.

3. Пара Горо. Сенсей – Такара.

На первой паре факультеты делали алтари.



Считаю алтарь Гору восхитительным. Он выглядит как портал в иной мир, а главное совершенно спонтанен и кустарен. Из подготовительных материалов мы взяли кусок столешницы (и то в последний момент перед выездом я нашел ее на балконе) и всякие украшения. Ну то есть для АЛТАРЯ этого было катастрофически мало. Делать что-то капитальное возможности не было, но... С помощью ТРЁХ ПАЛОК, нескольких кирпичей и синей ткани мы превратили наши фонарики, ленточки и подношения в МЕСТО СИЛЫ. Горжусь.



Хотя все алтари производили впечатление и так или иначе передавали суть факультета.

Урок по созданию алтаря скорее технический, чем основной. Он должен сплотить учеников, испытать их навыки командной работы, а также создать игровой объект, имеющий большое значение, в том числе потому, что в него были вложены реальные силы. Не знаю, как это происходило на других факультетах (хотя в создании алтаря Кусанаги я по праздности принимал некоторое участие), но на Гору все сработало максимально. Впрочем, опыт командной работы у нас уже был, когда в предыдущий день оформляли гостиную.

4. Пара саппортов. Медицина. Сенсей – Рётаку.

Пара проходила в храмовом комплексе Кусанаги. По идее, саппорты и так владеют медициной начиная с самого начала игры. То есть, с точки зрения игромеханики это должна была быть филлерная пара для получения очков опыта и снятия стресса (в моем понимании). Также была надежда на «НУДНУЮ ЛЕКЦИЮ», то есть пару, во время которой можно взаимодействовать с другими учениками (дергать косички, передавать любовные записки, шептаться и договариваться пойти в данж). Как на классической задней парте. Но парт не было. Да и саппортов недостаточно много, чтобы можно было избежать внимания сенсея. Поэтому лекцию пришлось слушать. И она снова оказалась полезной. Было много информации про восточную и западную медицину, про движение ки и точки на теле человека. Еще и раздаточного материала полно. Все это можно и нужно было использовать, чтобы писать ТРАКТАТЫ. А трактаты - это конкретная игромеханика для получения медицинских и боевых способностей у саппортов.

5. Пара саппортов. Рунический крафт (каллиграфия). Сенсей – Такара.

Очень важный урок. Поскольку на этом уроке должны были рассказать, как наносить печать на оружие для убийства демона-полковнца. Более подробной информации до игры не было. Почти все о рунах я уже написал в «о руническом крафте». Здесь лишь добавлю еще пару моментов. Руны были печатные. Квадратненькие такие. Примерно вариант 1. Я второпях написал то, что на картинке 2. Писать кистью квадраты не очень удобно, хотя так проще проверить. Но тут как с шрифтами – вариантов написания довольно много. Если усложнять жизнь ученикам, то мой фаворит - это вариант 6. По толщине линий видно, как двигается кисть и изменяется ее нажим. Очень красиво.

1 2 3 4 5 6



西 西 西 西 西 西 西

Второй важный момент – штрихи. По сути это слова (понятия) на русском, которым соответствует определенный иероглиф. На игре были штрихи самого базового уровня. Слово написано явно на бумаге и бумагу можно найти, прочитать, передать. Если все-таки появятся штрихи зашифрованные (загадки, хокку, ребусы), то будет ЕШЕ интереснее. Хотя, учитывая какие сложности были даже с самыми простыми штрихами и таймингом, это может быть провальной затеей.

Чем я еще занимался на руническом крафте.

Вот этот максимально простой и симпатичный иероглиф «ХиТо» означает «человек» или «мужчина». Он является частью бытовых ритуалов.



Изначально на эти бумажки с иероглифом у меня были совершенно другие планы, но страх перед призраками (укоренившийся с четверга) подстегивал к созданию одноразовых амулетов. Это были самые примитивные и простые амулеты от призраков, которые были в игре (я уверен). Я успел их сделать целую гору. Их простота (кажушаяся) компенсировалась тем, что и призраков они отпугивали всего на несколько минут, а в скором времени должны были начать злиться. Чтобы это случилось не так скоро, я старался сдерживаться и не вываливать их все разом в пространство игры. Я раздавал их друзьям и покупал за них ресурсы у бойцов. Многим помогало.



Что случилось после пар в пятницу я опишу отдельно.

Пары субботы

6. Общая пара. Сенсеи – Ретаку, Мисима.

Абсолютно замечательный урок на взаимодействие, передвижение и лечение в полевых условиях. Он закрывал все вопросы, которые должны были возникнуть после боевого столкновения в четверг. Координация бойцов и саппортов, организация защитного периметра, структура командования. Из прекрасного, этот урок мог бы стать потрясающим, если бы позднее потребовалось бы применить все эти знания на практике в реальном столкновении всех учеников с глобальной угрозой, которая требовала бы слаженной совместной работы (по канонам кинематографа). Но и без этого было очень интересно.

7. Пара саппортов. Алхимия. Сенсей – Катаяма.

Я очень ждал этого урока. Не то, чтобы к этому моменту у меня оставались какие-то вопросы по алхимии. Разве что пара нюансов. Но до этого мне приходилось заниматься алхимией на бегу, впопыхах и в совершенно неподходящих условиях. Еще пару зелий мне срочно нужно было доделать, и я собирался самозабвенно предаться этому занятию на уроке, который именно этому и посвящен...

И вот, когда все саппорты уже собрались, раздались хлопки разломов. Разломы - это демоны. Где демоны, там могут быть раненные. А саппорты ВСЕ на паре. Более того, сражение с демонами происходило прямо внутри учебных корпусов. Для меня это было некоторым шоком. Рыки и крики раздавались прямо за дверью аудитории. В какой-то момент все саппорты высыпали из аудитории, чтобы понаблюдать сражение у лестницы, убедиться, что все под контролем, но спокойный голос Катаямы-сенсея развеял напряжение: «Разве ученикам была дана команда покинуть аудиторию?». Когда во время критической ситуации кто-то настолько невозмутим, это действует магически. Даже отупляюще. Все вернулись обратно на пару. Но не для того, чтобы слушать лекцию. Стали появляться раненные. Учебный зал стал постепенно превращаться в лазарет. Каминари Каэдэ стал демонстрировать чудесный цигун. Блэк Смит пытался организовать оборону, пока не встретил сопротивление со стороны Катаямы-сенсея. Раненные вылечивались и снова ранились. Саппорты постепенно покидали аудиторию.

Я все это время сосредоточенно варил зелья от стресса. И в какой-то момент остался единственным учеником на уроке. Получил долгожданные чипы и бесценный опыт. Опыт самой упоротой и странной пары по субъективным ощущениям.

8. Пара факультета Горо. Таро. Сенсей – Такара.

Эту пару я к своему прискорбному сожалению почти всю пропустил. У меня был откровенный разговор с местным духом (Шики Реги), в ходе которого мы дали друг другу некоторые обещания. Зашел я на пару ровно в тот момент, когда Такара-сенсей уже закончила расклад и объявила, что двух карт в колоде не хватает. Одна карта оказалась у Каминари-сана. О второй карте знал Исия-сан. Знал он, что карта у одного из безродных бойцов с факультета Сенго. О чем и поведал. Так как с этим бойцом я был в хороших отношениях, я незамедлительно покинул занятие, чтобы как можно скорее последнюю недостающую карту вернуть. Мне пришлось подождать, когда закончится пара у Сенго. Выловить этого самого бойца (им был Митсуо Акира). Узнать, что карта действительно была у него, но он ее отдал Шики-тян. Круг замкнулся.

Я снова нашел Шики и мы договорились, что она отдаст мне карту, как только я начну исполнять свое обещание. Пришлось еще немного подождать, потерять немного здоровья, стресса и воспоминаний, и... Карта оказалась у меня. Успех.

Занятный факт: картой, которую Митсуо Акира передал Шики, а Шики передала мне, оказалась карта - «Любовники».



Персонажи и Квесты

Соревнование факультетов.

Это довольно интересная штука. Единственная вещь, в которой я позволил себе немного «побеждаторства». Бойцы соревновались, кто больше демонов приберет. Саппорты соревновались, кто больше зелий сварит. Добродетели факультетов, особые отметки сенсеев, и выполнение квестов были доступны всем одинаково. Начертание руны требовало 60% процентов стресса и требовалось пару раз за всю игру, поэтому я это не учитываю. Очень хорошо такая статистика показывала, кто чем занимался и насколько был эффективен. За Кусанаги отдувалась Накахара, убивавшая демонов. На Сенго тем же самым занимался Каминари Карма. На Горо главными зельеварами были я и Каминари Каэдэ. Наверно, потому Горо и победил в борьбе факультетов. Хотя, несколько отметок я собрал за выполнение квестов, добродетелей, одну за рунический крафт и даже одну за убийство демона. Успех.

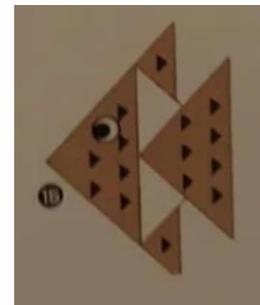
Митсуо Акира.

По нашей завязке я ему когда-то немножко помог, но мы не узнали даже имен друг друга. На игре мне пришлось еще немножко ему помогать, в основном исполняя свой долг целителя. Производит впечатление безбашенного и любвеобильного, но честного и порядочного человека. Пускай он не занимает верхних строчек в рейтинге самых эффективных бойцов, но я точно знаю, что демонов он убивал, а также, я уверен, что на него можно рассчитывать. Это человек, которого Араки-сан мог бы назвать «друган».

Фукуда Ики и проклятый меч.

Все началось с истории Фукуды-сана на первой паре Горо про некий меч, который покинул стены родного дома, долго скитался по свету и хочет вернуться к своим настоящим хозяевам. Эта история через какое-то время (примерно в пятницу утром) обрела новый смысл, когда подтвердилось, что у Фукуды-сана действительно есть меч и на территории института может найтись его настоящий хозяин.

Позднее я узнаю, что Фукуда-сан проклят и страдает. Спасти его может специальный ритуал, который знает семья Саито. Но для ритуала нужно зелье Стирания Памяти, которое имеет форму.... рыбки. Огонь.



Еще позднее я узнал, что проклятье пало на Ики, потому что меч все-таки нашел своего хозяина (им оказался вроде как Каминари Карма, но скорее семья Каминари), но передали меч неправильно. (Тут могут быть неточности, потому что информацию я собирал чем попало).

Я к тому моменту уже знал рецепт зелья и очень хотел помочь Фукуда-сану.

Видеть, как он корчится в гостиной Горо было больно и страшно. Но это была пятница и у меня были дикие проблемы с ресурсами. Их не было почти совсем, особенно нужных. Что-то я смог выторговать, парочку нашел, что-то мне отдали. Мне не хватало чертовой твердой крови. Мне ее принесли. Я держал ее в руке и собирался подойти к столу около корпуса со столовой, чтобы начать варить уже зелье. Пока шел остановился на секунду перекинуться с кем-то парой слов, а когда добрался до стола, обнаружил что в руке у меня этой крови больше нет! Я стал молча орать и перерывать весь инвентарь. Нет.

Через минуту подходит Акияма Юки, сует мне твердую кровь и говорит «Араки-сан, мне сказали передать это вам». Надеюсь, что я ее просто обронил и кто-то это заметил. Хотя по виду и потрепанности это была ДРУГАЯ твердая кровь. Мистика повсюду.

Это зелье стало моим первым алхимическим продуктом. Заверял его сам Мастер Инкен (воот уж разносторонняя личность). Когда я, наконец, получил чипы и стал собирать необходимых людей для проведения ритуала (это было совсем не просто, потому что люди на Райдзине разбегаются как тараканы от фонарика) у меня уже был демонический ожог. С такой раной участвовать в ритуалах нежелательно, поэтому зелье было передано Саито Шину. Что было дальше я не знаю, но по косвенным признакам сделал вывод, что проклятье сняли. Успех.

Семья Каминари.

Очень интересное семейство. Общался я с ними немного, но тех крупиц информации, которые до меня долетали, хватало чтобы понять: «НЕ ЛЕЗЬ. ОНО ТЕБЕ СОЖРЕТ». И я держался на почтительной дистанции. Пары коротких разговоров с Котонэ хватило, чтобы понять, что у нее БОЛЬШИЕ проблемы то ли со здоровьем, то ли с наследием прошлого, а может и все сразу. И эти проблемы она не стремилась демонстрировать или решать, что одинаково пагубно. С Кармой мы нашли общий язык и точки соприкосновения, в какой-то момент стали практически боевыми товарищами (после того как хорошенько подрались в мирах ёми). Но взгляд его всегда был тяжелым и понять, что на самом деле он думает и чувствует, я не мог. Каэда казался самым уравновешенным и рациональным из семьи. Не даром он выбрал факультет Горо, а не Сенго. Но мне ни разу не удалось оказать ему какую-либо значительную помощь или поддержку, в то время как сам Каэда всегда был открыт и благожелателен. Потому что я чувствую некоторую вину.

У каждого из них большой потенциал, но судьба семьи была трагична, и эти события наверняка на всех оставили свой неизгладимый отпечаток. Огненный демон уничтожил их дом и (кажется) родственников, и своей задачей они видели его уничтожение. Все содействие, которое я смог им оказать, это использовать устаревший ритуал, открывающий для этого демона разлом. И то к этому привела цепь случайностей, а не поставленная цель.

В будущем мне надо бы за ними приглядеть.

Духи, обитающие на территории института. Энма.

О том, что среди студентов обитает какая-то нечисть, стало понятно довольно быстро. Люди со следами укусов, потерей памяти и сил в руки лекарей (в том числе и мои) попадали еще с пятницы. У жертв также были некоторые признаки пережитой эйфории. В библиотеке я искал информацию о вампирах, а эйфорию и «приятные но совершенно смутные воспоминания» следствием какого-то токсина. Позднее выяснилось, что это действия... сексуального характера.

Энму Аи раскрыл не я. Саито Минори и Саито Шин настигли ее у алтаря Горо и предъявили ей обвинение. Я же видел кульминацию сего действия. Энма сбросила с себя личину добропорядочной студентки и превратилась в огромного злобного паука. Она парой мощных ударов разделалась с несчастным Шином и скрылась в неизвестном направлении. Я был слишком поражен увиденным, чтобы что-то предпринять в то мгновение.

Как оказалось, еще ранее ее раскрыл Исия Сого, использовавший специальный инструмент по добычанию правды. У него даже был некий предмет женского гардероба, который можно было бы использовать для того, чтобы привлечь хищного духа, а затем уничтожить. Но Исия-сан дал понять, что убивать никого не намерен.

Если не убивать, то что тогда можно сделать с духом? Ответ на это дал сам паук. Подношения! Каждые три часа он ждал на алтарях факультетов подношений! Все, кто успел почувствовать на себе гнев духа, конечно согласились, что подношения - это отличный выход. Мы рассыпали монетки и побрякушки на всех алтарях, даже договорились известить о необходимых ритуалах все факультеты, но, как оказалось, ни монетки, ни побрякушки духа не интересуют. Его интересует ЕДА.

Об этом я узнал во время своей уже трапезы. Огромная тень нависла надо мной, а вместе с ней и пищевой комок застрял в горле. Энма-Павук была не просто хищной тварью. Она была духом из Японии, а потому имела представление о традициях, культуре и этикете. Она известила меня о том, что подношений на алтаре Горо нет, а потому подношением станет для нее мое брненное тело. Как только я закончу трапезу. Потому что трапеза – это святое. Моим спасение оказалось то, что я принадлежал к корпоратам, и мог позволить себе нарушение традиций в большей мере, чем древний дух. Я позволил себе есть НА ХОДУ, И пока не закончилась еда в моей тарелке, я имел некоторую свободу и запас времени, чтобы найти подходящее подношение. Павук преследовал меня по пятам. Я чувствовал себя Сэмом, сражающимся с Шелоб, но в руке у меня вместо «Жала» оказался кекс, который я и погрузил в раззявленную пасть. Павук стал жевать. И я жевал. В моей тарелке оставался последний кусочек мяса.



На следующее утро пришлось лично проверить все алтари, привести их в порядок и оставить там подношения. Еще каким-то образом повзаимодействовать с Энмой я не успел.

Духи, обитающие на территории института. Шики.

К Шики я стал присматриваться заранее. Еще на самом первом занятии в четверг мы стояли в паре, и я пытался расспросить ее о целях пребывания в институте и планах на жизнь, но она отвечала уклончиво. Она была бойцом с Кусанаги, но в активных боестолкновениях я ее не заметил. Выглядела она скорее безобидно и, кажется, часто не знала, чем заняться. Впрочем, я совершенно не придавал этому значения. Каждый идет своим путем.

Также я знал, что кто-то частенько жрет Митсуо Акиру (в простонародии Самовара). Кто его ест, Акира не признавался. Сначала он просто не мог вспомнить, а потом точно знал, но хранил секрет. И он точно знал, что это не Энма. Меня это ужасно сбивало с толка, потому что характерные признаки (истощение и остаточная эйфория) были очень похожи. Разве что следов укуса не было.

В архиве библиотеки была информация о том, как привлечь и уничтожить духа-кицуне. Исия Сого был уверен, что это сработает с Пауком. Какое отношение Паук имеет к духу-хранителю института, которого мы призвали в первую ночь, я не понимал. Догадаться на тот момент, что на территории института может быть ЕЩЕ ОДНА кицуне, помимо хранительницы лабиринта, для меня было слишком сложно.

Поэтому. Я решил надавить на Митсуо Акиру и затребовал с него долг – ту самую услугу, которую он должен был мне по завязке. Он рассказывает мне - кто конкретно его ест, а я в свою очередь поклялся, что эту тайну сохранию. Для студента Горо отличная сделка. Так я чуть больше узнал о Шики.

Следующая наша встреча с Шики состоялась на заднем дворе корпуса Горо-Минамото во время пары Тарологии. Я, действуя скорее интуитивно, чем осознанно, угостил ее шоколадкой, а потом проникновенно рассказал о своей задаче по сохранению жизней всех обитателей института и каком-то подобии равновесия. Затем я повернулся к ней и просто спросил, кто она такая. Шики вздохнула и вывалила мне все. Она действительно дух, о котором знает деканат. Никому ничего плохого она не хочет, но, чтобы поддерживать свое существование, ей надо каждые 2 часа поглощать чьи-то жизненные силы через соитие. Акира уже намекал ранее, что один не справляется, поэтому я решил его поддержать и тоже стать донором жизненных сил. Во-первых, это обезопасивало других студентов от случайной кончины, если их обессиленные тела вовремя не найдут в лесу. Во-вторых, это было безопаснее для самой Шики. Каждый раз выбирая новую жертву она рисковала раскрыть себя и нарваться на какого-то излишне ретивого студента, который решит ее уничтожить. Особенно радостно было видеть её взгляд, когда она поняла, что я тоже хочу помочь.

Но, одно дело хотеть помочь, другое дело исполнить. Каждые два часа с этого момента мне надо было или лечить Акиру (чем я занимался и ранее), или самому становиться жертвой. Один раз я даже испугался, что помощь вовремя не придет и я просто скончаюсь в кустах. Это было волнительно. Один раз пришлось лечить бедного Шина. Но, кажется, мы справились.

Лисичка живи! У тебя теперь два хвоста!

Девочка из «Звонка»

Эта штука из звонка добавила огромное количество атмосферы. Мне так уж точно. Хоть ни одного фильма про нее я не смотрел, но образ был хорошо знаком и понятен. Взаимодействовать с ней каким-либо образом я не хотел. Для этого были другие специально обученные люди, но пару сцен получил.

Сцена первая. Из опустевшей гостиной Горо я и Саит Шин выходим в коридор. Как всегда, дико спешу и ничего не успеваю. Оборачиваюсь и вижу, как путь к лестнице прямо в коридоре преграждает эта крипота. Хрипит, корчится. Кто это? Что это? Откуда оно? Что с этим делать? Что ОНО может сделать со мной? ПОЧЕМУ ПРЯМО ВНУТРИ КОРПУСА? Мне совершенно не понятно. И от этого тревожно и страшно. С каким облегчением я вздохнул, когда я вышел в коридор второй раз (как я успел снова оказаться в гостиной?) и эта тварь свернула на лестницу и поплыла вниз. Не помню, как я следом пробирался к лестнице и следил за ней выпученными глазами, но помню, что пулей вылетел из корпуса, когда она на кого-то отвлеклась.

Сцена вторая. Снова в гостиной Горо. Помимо меня присутствуют Каминари Варю зелье. Какой-то очередной срочный заказ. Криповая девочка подплывает к дверям гостиной... Заходит внутрь... колокольчики не помогают...

Твойу мать!

Я как всегда спешу. Сосредоточен на алхимии, не отвлекаюсь. Да и сделать то ничего не могу. Могло показаться, что я просто игнорирую происходящее. Но на самом деле я обливался и потом, следил сразу за всем в комнате с помощью бокового зрения и жопы, и выглядел примерно так:



Каэдэ и Фукуда Ики.



На мое спасения Фукуда-сан был экзорцистом. Он совершенно бесстрашно отгонял призрака, а когда не получилось напрямую от него избавиться, взял VHS кассету, бросил на пол и с криками «Сдохни, с'ка, сдохни!» расстрелял ее из пистолета, завершая таким образом обряд экзорцизма.

Фукуда-сан мой герой.

Нагата Хару

Я знал ее довольно давно. Девушка из Японии уже несколько лет жила в Европе. Мы познакомились на книжном форуме и переписывались через интернет. Потом она узнала о Райдзине. Я рассказал, что знаю сам о богах и мистических силах, а также о демоноборцах. Потом она пропала. Я переживал, что случилось что-то плохое, но виной всему оказались её родители. Они покинули Японию во время событий 10го года и все это время стремились всеми силами оградить дочь от нежелательной информации и соответственно от импульсивных решений. Но, кажется, им не удалось.

В институте мы с Хару снова встретились. Ей - представительнице древних семей, прожившей долгое время за границей, было также тяжело соблюдать традиции, как и любому гайдзину. И она искала поддержки, чувствуя себя везде чужой. Мне же было радостно, что она жива, здорова и собирается продолжать развивать лекарские умения, которыми невероятно славилась одна из её тетей.

Так зародились романтические отношения, прошедшие красной лентой через все повествование. Именно она первой написала трактат и вылечила меня от демонического ожога, она восстанавливала мои силы после того, как их забирали местные духи, она поддерживала меня в тяжелых ситуациях и останавливала от самых безрассудных поступков и самопожертвования. Я пытался дать ей опору, познакомить с новыми людьми и сделать полноценной частью сообщества, чтобы она никогда больше не чувствовала себя одиноко.

Жаль, только, что времени было мало, и все развитие этих отношений происходило короткими отрывками. Но зато удалось найти её родню. Об этом позже.

Сакурай Рю и его родня.

Сакурай-сан был представителем корпораций и негласным лидером всех корпоратов. Мне нужно было бы гораздо больше внимания уделять ему как личности, но возможности не было, и в этом моя вина.

Когда-то моя семья помогла сбежать из Японии одной беременной женщине, попавшей в опасную ситуацию. Это была любовница Сакурай Акихико – отца Рю. Позднее моя семья узнала, что и женщина, и ребенок погибли в автокатастрофе. Это было печально, но я надеялся, что слухи преувеличены, а смерть была инсценирована, чтобы отвести опасность. Опасность представляла ревнивая жена Акихико – Хидэко. Она была матерью Рю и не могла смириться с тем, что муж завел любовницу из семьи Гендзи (фамилия приближенных к оябуну якудза), а положение одной из глав корпорации Арасака давало ей огромные возможности по воплощению своего гнева.

От Рю я узнал, что любовница Акихико действительно погибла, но дочка спаслась. Также я узнал, что сам Акихико погиб от рук своей жены. Судя по датам, спасшаяся девочка как раз должна была достичь возраста студентов Райдзина. Какое-то время я думал, что это Хару, но ее семья покинула Японию позднее - в 2010-м и мать была жива. Хару оказалась связана с семьей Сакурай иначе. Она рассказала мне про своего дядю из древних семей, которому когда-то давно пришлось отказаться от своей фамилии, своего клана и рода, чтобы пойти на вынужденную сделку. Этим дядей был Акихико. Крайне интересный человек, родом из древних семей, отрекшийся от них и ставший корпоратом, а любовницу имел из якудза. Сколько же родственных связей он породил?

Во втором полугодии к моему факультету присоединилась девочка по имени Тоши Мику. Она стремилась наверстать пропущенные занятия и потому почти все время проводила на тренировках и факультативах. На разочек мне удалось с ней поговорить. Она была соуллингером и плохо помнила

свое прошлое. Но она помнила огонь, страх и запах бензина. Это была она. Спасшаяся. Наконец-то я узнал, что она жива и в безопасности! Ни и грусть омрачила меня. Наверняка это жестокая Хидэко способствовала тому, чтобы девочка стала жертвой экспериментов и превратилась в живое оружие. Надеюсь, она сможет построить здоровые отношения со своей двоюродной сестрой Хару, сестрой по несчастью Май Тай Кичи (другим соуллингером) и сводными братьями (кроме Рю был еще один из якудза, скорее всего по линии матери. Это был Набон Син? Я не успел узнать).

Слишком поздно я узнал, что сенсей Такара Кохэку тоже была тетей Нагаты Хару, считавшейся пропавшей без вести в две тысячи десятом году...

Что же будет делать с этим Сакурай Рю? На кого он больше похож, на своего отца или на мать, а каким человек вообще он мог вырасти в такой семье? Я не знаю. Но то, что он собирается убить свою мать, меня скорее пугает, чем обнадеживает.

Исия Сого

По прозвищу Денки Но. Ещё один человек со сложной судьбой, которого я должен был узнать и понять, но почти совершенно оставил без внимания. Это была ошибка.

Его отец Исия Рей – выдающийся человек. Не могу сказать, что в хорошем смысле. Владея корпорацией Денки Отоко, тесно связанной с Арасака, он продвигал и развивал идеи трансгуманизма. ФуджиФильм частично знали об этом, поскольку поставляли медицинское оборудование. Исия Рэй хотел сделать человека бессмертным, методами кибернизации и трансплантологии. И он достиг успеха, став первым таким пациентом. Уже не человеком, а скорее киборгом. Даже если опустить этические, философские, экономические и прочие проблемы, связанные с явлением миру бессмертного человека, это все равно было началом глобальных изменений, следствием которых было укоренение и усугубление всех современных проблем, связанных с глобализацией и разделением общества. Фактически это означало, что мир уже никогда не будет прежним.

Сого поднял бунт против своего отца и потерпел поражение. Многие его друзья погибли. Сам он укрылся в институте, но всем корпоратам было дано задание добыть его голову. Моя же семья наоборот хотела его поддержать. Я пытался поговорить с ним, узнать его планы и мотивы. Какой-то момент казалось, что движет им не забота о человечестве, а амбиции, связанные с тем, что при бессмертном отце ему никогда не достичь лидирующего положения в корпорации, но он почувствовал мое отношение и быстро сменил риторику. Он был решителен и находчив.

В любом случае я должен был его поддерживать, а потому постарался аккуратно прощупать настроение среди других корпоратов. Убедившись, что в настоящий момент никто не собирается угрожать его жизни, я успокоился. Наши с Сого пути еще несколько раз пересекались и лишь к концу учебного года я, кажется, стал его понимать.

Арена в мире Ёми и Распорядитель.

Совершенно потрясающее событие. Началось с того, что я шел от палатки (переодевался) в столовую. Невдалеке увидел/почувствовал скопление каких-то сущностей. Не зная, насколько они в данный момент активны, я составил защитный жест и быстро пробежал мимо, чтобы не мешать их непонятным делам. Но между лопаток зачесалось. Уже у костра услышал хлопки разломов. «Началось!» – подумал я, скидывая рюкзак, хаори и надевая перчатки. Демоны полезли, бойцы отреагировали быстро. Я держался рядом, готовый вытащить раненного или вступить в бой. Увидел, как одного из проигравших бойцов утаскивают куда-то. Вмешаться было невозможно. И тут замечаю бумажку на земле. Смотрю, сразу же узнаю. ШТРИХ! Ну, думаю, это поважнее убийства пары демонов будет. Собрав штрихи можно уничтожить полководца, а тот уже успел явить себя. Полководец был совершенно неуязвим для обычного оружия. Это подстегнуло мою решительность собрать штрихи. Я старался донести эту идею до тех, кого видел, но так, чтобы не слишком сильно привлекать внимание демонов. У меня были штрихи Земля и Величие. Я предупредил Хару и, кажется, Сунако, что мне они больше не нужны. В идеале, конечно, лучше всего было запомнить. Но каким-то образом у меня все равно оказалось несколько копий одинаковых штрихов. Не помню, зачем мне их дали. В какой-то момент мы отошли в сторону с Хару. И, кажется, как раз штрихи мы и обсуждали, но налетел черный вихрь и понес меня прочь.

Не было возможности драться.

Не было возможности отступить.

Не было возможности попрощаться.

Я не знаю, на что я надеялся. Наверно на то, что где-то там, там куда вихрь меня принесет, будет возможность найти еще два штриха, составить печать и убить полководца. Но это было невозможно. Передать какую-то информацию или получить тоже было невозможно. Все похищенные оказались в мире Ёми...

Нас затащили в какие-то узкие коридоры брошенного здания и заставили сражаться друг с другом. Тот, кто побеждал продвигался дальше, чтобы сражаться с более сильными противниками. Опыт боя в узком пространстве при очень хреновом свете был интересным. В конце лидеры должны были драться на главной арене (более просторное помещение). Я думал, что у этого демонического турнира есть какая-то цель. Победить всех и сразить в финале главаря, проиграть и стать кормом для демонов.



Но цели не было. Проигравшие спускались в яму (коридоры) и сражались там, пока однажды не побеждали. Победители бесконечно отстаивали свое звание на центральной арене.

В какой-то момент момент мне потребовалось использовать силу Ки (у меня уже написан трактат). Игромеханически она восстанавливается при медитации на месте силы. Но в мирах Ёми мы не чувствовали ни усталости, ни жажды, ни голода, только бесконечную жажду крови и сражений. Я подумал, что энергия, требующаяся для сражения должна как-то восстанавливаться и спросил, могу ли я в этом месте медитировать. Мне ответили, что могу.

Как выглядит медитация в мире Ёми? Примерно так:

Мне довелось сражаться с Такамасой Маору, Арисавой Рин, Накахарой Сунако, Иназуми Юнаги, Кавасаки Акэми, Каминари Кармой и другими. С некоторыми по несколько раз или до нескольких побед. Бесконечная череда боев из азарта превратилась в рутину. Все плыло перед глазами и смысл сражения был потерян, и я видел, что многие чувствуют себя не лучше. Один раз со мной сразился сам распорядитель арены. Он для вида пропустил несколько ударов, чтобы показать, насколько ему плевать на наши атаки, а потом провел захват, вырубивший меня.



Подкрадывалось отчаяние. Разум метался в поисках выхода.

Тогда я и заметил Кицуне-сама, нашего духа-хранителя. Я подошел к ней и попытался убедиться, та ли она, за кого я её принял, или это демоны играют с моим воображением. Она оказалась настоящей. Она не смогла дать мне совет или подсказку, как отсюда выбраться, но сказала лишь: «Помощь в пути». Это дало мне огромный заряд энергии и сил, чтобы продолжать сражение.

Тогда я и сразился с Кармой. Сначала он недооценивал меня, решив бросить себе вызов и победить, не используя приемы. И проиграл. Затем он выложился на полную, и проиграл уже я, хотя пара моментов и были для него немного опасными. В третий раз распорядитель превратил меня в демона. Я почувствовал и всю их силу, и всю ограниченность их примитивной и прямолинейной мощи. Теперь я всем сердцем желал Карме победы. И он достойно одержал ее. С последним взмахом меча проклятье спало с меня и человеческий облик вернулся ко мне. Так мы с Кармой стали боевыми братьями.

И вот в толпе гладиаторов показалось новое для этих мест, но знакомое лицо. Денки Но! Его не могли схватить просто так, подумал я, и угадал. Денки Но принес клинок, зачарованный против Распорядителя Арены. Это было настоящее облегчение и спасение. Теперь я знал, чем все закончится.

Нас поставили сражаться друг с другом, но мы уже успели договориться, что клинок заберет победитель. Зачарованное оружие должно было оказаться в руках того, кто сразится с полководцем демонов. Мне хотелось, чтобы решающий удар нанес Денки Но, но и было несколько обстоятельств, что останавливали меня от того, чтобы поддаться.

1. Я не хотел оскорблять Денки Но. Сам уже ранее испытал унижение при первом бое с Кармой, когда тот сознательно дрался не в полную силу.
2. Если не я, то Карма должен был стать серьезным препятствием для Сого. Он очень долго сражался на вершине арены и победил многих противников. Он был не менее достоин сразить полководца.
3. Последствия. Я не знал, что случится с тем, кто нанесет последний удар по распорядителю в мире Ёми. Бесследно такие события не заканчиваются и в худшем случае, чемпион рисковал сам занять место демона. Такой судьбы для Денки Но я никогда бы не пожелал.

Ну и получилось, как получилось. Я победил Сого, а Карма победил меня и получил заветное оружие. Демон-полководец был сражен единственным ударом, а пространство вокруг начало корчиться и схлопываться. Под вой демонов и радостные победные вопли студентов с мерзким хлюпающим звуком нас выплюнуло обратно в материальный мир.

Уже потом я узнал, каких трудов стоило оставшимся в материальном мире студентам собрать штрихи. Все из-за того, что две копии «Величия» оказались у меня.

Фракционные квесты (золото и коготь дракона)

Золотая руда, коготь дракона и информация из головы спящего были фракционными квестами. Любая из фракций могла побороться за эти ресурсы и весером в пятницу отправить на вертолете за пределы института, получив за это некоторую поддержку (вреде как в виде ресурсов).

Про спящего я напишу отдельно. Золото как ресурс меня совсем не интересовало, и кто его получит тоже не сильно заботило. А вот Коготь Дракона был важен. По легенде эта вещь была дарована людям Драконом Разрушения в минуту сильной нужды и братоубийственных войн. Коготь помогал находить компромиссы. Я не хотел, чтобы он покинул стены института и отправился в мир, где когда-то уже потерял силу. Самонадеянно я рассчитывал когда-нибудь сам его использовать по прямому назначению – найти компромисс и объединить враждующие стороны Японии. Каминари Карма подсказал еще один вариант – отдать коготь дракону, раз тот снова появился в небе. Когда-то даже такой могущественный артефакт от неправильных действий людей потерял силу. Нужно научиться справляться без него. Это тоже был хороший вариант.

Но судьба распорядилась иначе. Коготь попал к корпоратам, золото, стараниями Акиямы Юки к древним семьям. Денки Но не доверял мне и до последнего скрывал, где именно находится коготь, хотя и не отрицал, что он у корпоратов. Видимо мое тесное общение с древними семьями тревожило его. Я пытался объяснить ему свою точку зрения, но не находил отклика, и потому на какое-то время оставил попытки.

Кульминация. Я нахожусь в гостинной Горо. Время близится к часу X (прибытие вертолетов). В гостинную заглядывает команда якудза, чтобы перебросится парой слов с Фукудой Ики. Я смотрю на их решимость и понимаю, что они будут делать в ближайшее время, где и как. Попытаются отбить хоть какие-то ресурсы. Это грозило кровопролитием. Время тоже утекало.

Но я решил рискнуть и попробовать переманить их на свою сторону. В конце концов для взаимопонимания нужно участие всех сторон конфликта, а с якудза я ранее особых отношений не имел. Отвожу их на минуту в сторону, коротко объясняю им в чем сила и в чем опасность Когтя, напоминаю о его происхождении и о том, что именно якудза когда-то спрятали его от глаз людей. Я надеюсь, что если они получат Коготь, то не станут бездумно бросать его во внешний мир. Время уходит, и я не могу их больше задерживать. Разными дорогами идем к вертолетам.

Сначала я нахожу представителей древних семей. Они уже отправили золотую руду. Теперь из нее должны сделать мечи демоноборцев. Это, конечно, усилит позиции древних семей, но вроде дело благородное.

Затем находим представителей корпораций. Вертолет еще не прилетел. Со стороны якудза Такамаса Маору и еще несколько человек. Со стороны корпоратов Накахара Сунако, Блэк Смит, Исия Сого. Опытные и сильные бойцы есть с обеих сторон. В случае драки мне тоже придется выбирать сторону. Очень не хочется кровопролития. Говорю Маору, что попробую чего-то добиться мирным путем, но Исия-сан не хочет меня слушать. Коготь улетает на вертолете.

Тут я понимаю, что со своими добрыми намерениями лишил якудза возможности хоть что-то себе получить. Задержал их, когда они могли напасть на древние семьи, и остановил от боя, когда они могли попытаться отнять коготь у корпоратов. Не уверен, что их количества и способностей хватило бы, против Кармы или Сунако, но какие-то шансы были. Это было, выражаясь языком оябуна «залет и зашквар». Я чувствовал себя виноватым. Но по крайней мере, «спящий» все еще был жив. Кроме того, якудза единственные искренне не желали ему смерти. Так я решил, что если они получат спящего, то счет между фракциями будет условно 1-1-1. А при паритете сил можно говорить о каких-то договоренностях и равноправном сотрудничестве. В случае же, если какая-то фракция получит весомое преимущество, то она будет диктовать свои условия и баланса не будет.

Что же касается Когтя. С одной стороны, это победа моей фракции. Но если абстрагироваться от фишечек и очков, то по факту его получит Сакураи Хидэко или Исия Рэй. Стоит ли таким людям доверять такую силу и как они ей распорядятся, остается только гадать. Как Рю и Сого решились на

это, учитывая их отношения с родителями, тоже для меня загадка. Или вся информация, которой я обладаю, является каким-то фуфлом и должна быть решительно пересмотрена.

«Спящий»

Представитель якудза и приближенный оябуна украд секретры древних семей и попытался скрыться, но не смог. За что был жестоко наказан. Переломанный и изуродованный он должен был умереть, но цеплялся за жизнь остатками воли. В коме его доставили на территорию института, в качестве подопытного для тренировки медицинских навыков саппортов. Такова была его легенда.

У корпоратов было задание. С помощью специального прибора извлечь информацию из мозга спящего, а затем убить его, чтобы эта информация никому больше не досталась. Мне не нравилась только часть, где спящий должен умереть. Во-первых, он пожертвовал всем, чтобы добыть и скрыть информацию, что воплощало идеалы факультета Горо. Во-вторых, жизнь человека бесценна, а я стремился сохранить жизни всех, кто находится на территории института и не угрожает чужим жизням.

Чтобы узнать хотя бы как лечить спящего, нужно было написать трактат об использовании внутренней энергии. То есть это задача для боевого саппорта. Для меня. Как только я узнал об этом, то значительно ускорился в написании этого самого трактата. Детальное обследование тела с простукиванием и прощупыванием всех энергетических точек заняло приличное время, но в конце концов я выяснил, что у него:

1. Множественные переломы
2. Множество глубоких ран
3. Отравление
4. Превышен предел стресса
5. Проклятие

Чтобы вывести его из комы, требовалось вылечить все эти статусы, а также, по завершении, напоить отваром из лисьего цветка.

Задача была не из легких, учитывая, что у саппортов в пятницу еще почти не было навыков по устранению сложных статусов, а вечером в пятницу тело должно было покинуть институт. Снять проклятие я попросил Сакурая Рю и он справился прекрасно.



От отравления и стресса я мог приготовить зелья. С ресурсами были проблемы и в первый день я смог сделать зелья с побочками. Побочки были жесткими, и пациент в таком тяжелом состоянии их скорее всего не пережил бы. В худшем случае я надеялся, что смогу очистить элексиры на следующий день и передать через деканат для того, чтобы облегчить состояние спящего, а с переломами и глубокими ранами справится и традиционная медицина.

Но утром в субботу, когда я уже пообещал якудза, что постараюсь оживить спящего, и Мастер Инкен и Такара-сенсей заверили меня, что время упущено и человек скончался. До конца я не верил, что это правда, надеясь, что эта ложь должна способствовать его безопасности и отвести от него пристальное внимание противоборствующих фракций. Но уже постепенно начал смиряться.

Когда меня нашел Такамаса-сан и сказал, что, задействовав связи с оябуном, удалось вернуть спящего на территорию института и надежда еще есть!

Даже более того, у якудза был лисий цветок, так необходимый для завершения пробуждения. Я не знал, что тот же лисий цветок нужен еще многим студентам, в том числе Каминари для спасения Котонэ, иначе стоял бы перед гораздо более сложным выбором. Но и Такамаса-сан мне не доверял, а потому отдавать цветок не спешил.

Дело оставалось за малым. Закончить пробуждение и вывезти спящего с территории института на вертолете якудза. Это гарантировало его жизнь. Я нашел нужные соли и сделал зелья, побочными эффектами которых была только «слабость». В какой-то момент даже удалось найти рецепт, позволяющий создать мазь от переломов, но она не потребовалась. Акияма Юки всю себя отдавала

стеze врачевания и в одиночку вылечила все раны и переломы спящего. Мне все-таки отдали лисий цветок, и я попросил Хару, сделать из него отвар. Она справилась. Все было готово. Но...

Юки, святая наивность, ничего не подозревала о жестоком противостоянии, которое развернулось между фракциями за пределами института. Она помнила только боль утраты, когда ее братик погиб в десятом году, и была уверена, что врагами человека являются демоны, а не другие люди.

Закончив с ранами спящего, она довольно громко стала звать меня. Это услышала Накахара Сунако. Спросила Юки, зачем ей нужен Араки-сан, и та ей ответила. Сунако передала информацию Денки Но и Блэку Смиту, а Такамаса Маору, который стал свидетелем этого, сообщил мне, что корпорации теперь в курсе.

Когда я прибыл в лечебницу, к ней как раз подходили Денки Но и Блэк Смит. И я уже знал, зачем.

Им нужна была информация из головы спящего. Мне нужна была его жизнь. Какое-то время я питал некоторые иллюзии относительно прибора, который должен извлечь необходимую информацию из головы. Думал, что это шапочка или какой-то сканер. Но на корпоративе в предыдущий день мне продемонстрировали, что это огромное сраное сверло. Сомнения по поводу безопасности его применения одолевали меня. Единственный надежный способ оставить спящего живым и здоровым был в том, чтобы не применять к нему этот прибор. Об этом я и просил Сого и Смита. Просил повсякому. Умолял. Альтернативой был только бой и кровопролитие, но я этого не хотел. Блэк Смит был гайдзином и корпоратом, а потому понимал только язык выгоды. Подвинуть его мировоззрение было почти невозможно. Денки Но мечтал о мире, где властвуют транснациональные корпорации. Проблем этого мироустройства он не замечал, как и ценности связей и веса ПОСТУПКА, который надолго бы запомнили якудза. Возможно, он даже не был знаком с принципом Гири. Он мыслили слишком по-западному. И, что хуже всего, кажется готов был пожертвовать человеческой жизнью ради достижения цели. Все говорило о том, что он следует по стопам своего отца. Но я все равно не мог его подставить. И поднимать оружие все еще не хотел.

Пришлось принять самый тяжелый в моей жизни компромисс. Прибор по извлечению информации буду применять я. Если спящий выживет, корпораты получают прибор и помогут спящему живым покинуть стены института вместе с якудза. Если спящий умрет, то корпораты все равно получают прибор так или иначе, но мы станем врагами. Это был мой последний аргумент, который я мог использовать в этом споре, надеясь изменить решение Денки Но. Но у меня не получилось. Не хватило авторитета, правильной аргументации и кредита доверия. Ни Сого, ни Смит не могли доверять Араки, потому что знали его недостаточно, опирались на свой опыт, а вероятно просто считали слишком наивным. С другой стороны, если бы в этот момент, они поддались бы, это была бы самая главная и безоговорочная победа персонажа.

Почему я решил сам использовать прибор?

Потому что я надеялся что смогу сделать это аккуратно. И я не хотел, чтобы грех и бремя убийства легли на кого-то другого в случае провала. Кроме того, спящий принадлежал к якудза, и якудза были свидетелями его пробуждения. В случае гибели спящего в соответствии с принципом «око за око», якудза должны будут убить виновного. Подставлять таким образом кого-то, а тем более Денки Но я не мог. Это было бы равносильно двойному убийству с моей стороны.

С тяжелым сердцем я известил Маору о решении. Началось пробуждение.

Последовательно я влил в пациента зелье противоядия, зелье выведения из предела стресса и отвар из лисьего цветка. Слабое дыхание пробивалось из влажных от лекарств губ. Веки человека дернулись. Только сейчас я осознал, что это женщина и довольно симпатичная, хотя ее фигура и черты лица с огромным трудом угадывались в нагромождении имплантов и машинерии. Она была слишком слаба, чтобы разговаривать или даже пошевелиться.

С какой-то отрешенностью я положил руку ей на грудь, чтобы следить за сердцебиением, дыханием и общим состоянием. Навыки в использовании внутренней энергии помогали мне. Мастер Инкен наблюдал за процессом. Я должен был просить его помощи, но не стал. Почему? У меня же совершенно не было опыта в таких операциях.

Руководствуясь каким-то внутренним перфекционизмом, я расположил прибор строго по центру черепа пациента... Пациентки. Я надеялся попасть между полушарий мозга, думал о тех людях, которые выживают после пулевого ранения в голову.

Стал медленно погружать прибор. Каждую секунду я следил за состоянием пациента. Её сердцебиение участилось, стало рваным, дыхание прерывистым. Многие люди следили за процессом, но я совершенно не замечал их.

Прибор полностью погрузился в череп.

Дыхание стало ослабевать, сердцебиение замедляться.

Я пытался понять, что происходит, что я делаю не так. В какой-то момент мне удалось настолько соединиться с ней на энергетическом уровне, что я физически почувствовал боль, словно это мне в череп врезается огромная игла. Это была мизерная плата за то, что я делаю.

Индикатор на приборе загорелся зеленым. Запись информации была завершена.

Пациент умирал.

Я пытался предотвратить это. Метался мыслями по всем направлениям, звал на помощь, но помочь никто не мог. Технологии и биотехнологии настолько изменили эту женщину, что любые традиционные методы лечения встречали большое сопротивление, а последствия механического вмешательства были не предсказуемы.

Я стал также аккуратно, чувствуя каждый миллиметр, извлекать прибор...

Тут надо сделать сноску и пояснить, как это работало. Механизм объяснил Печенька примерно во время завершения процесса. Внутри головы манекена находился пакет с густой красной жижей, который при повреждении должен был лопнуть и залить все краской «кровью». Пакет находился где-то посередине черепа. Если мимо него промахнуться, то ничего не происходило, и пациент «выживал», в противном случае наоборот. Я все делал аккуратно, поэтому, когда прибор был извлечен, даже игла была сухой. Хотя геометрически я должен был проткнуть заветный пакет, что и отыгрывалось затихающим сердцебиением. Некоторые красные капельки я пытался списать на то, что это отвар лисьего цветка, который я буквально вылил на манекен минутами ранее. Короче цеплялся за надежду как мог. Но когда мы немного приподняли тело, под ним все было залито «кровищей».

Смерть. Окончательно и бесповоротно.

Осознав и приняв смерть женщины, осознав, что только что совершил убийство и подставил тех, кто ему доверял, Араки-сан решил, что цена полученных знаний слишком велика.

И сломал прибор.

Обломки забрал Денки Но. Ретаку-сенсей сказал, что «у каждого врача есть свое кладбище».

Араки-сан отключился от происходящего и пришел немного в себя, когда Мастер Инкен, уносивший тело, великодушно предложил Араки самому попрощаться с погибшей. Процессия из Араки с телом погибшего на вытянутых руках, Нагаты Хару по правую руку от него и Акиямы Юки по левую руку, прошествовала в молчании до крематория в дальней части территории института.

Огромные металлические створки опустились.

В бушующем пламени тело распалось на атомы.

Араки-сан надел маску, чтобы скрыть выражение своего лица.

Полководец Тень

После истории со спящим дальше можно было бы не продолжать, потому что это была по сути драматическая кульминация для персонажа. Но, наверное, надо.

Так получилось, что почти сразу после прощания со спящей Акияма Юки сказала Араки-сану словосочетание для печати против демона полководца.

Так получилось, что Араки-сан старался следить за словами-штрихами, которые появляются в игре и этот штрих был четвертым, который он услышал.

Так получилось, что Араки-сан знал не все руны для рунического крафта, но именно эти он знал.

Так получилось, что у Араки-сана было достаточно сил, чтобы создать руну и нанести ее на оружие. Оружие у него тоже было.

Подводя итог, у Араки было все для того, чтобы пойти и убить демона-Тень. Желания тоже было предостаточно.

Единственное, чего не было у Араки-сана в тот момент, это желания и возможности с кем-то общаться. Отвечал он механически, и, кажется, иногда невпопад.

Дальше следует немного подводящих метагеймовых причин ко второй кульминации для персонажа.

1. После грандиозной арены в пятницу я ждал чего-то не менее грандиозного в субботу. Тот факт, что в пятницу заканчивались все фракционные квесты, косвенно свидетельствовал о том, что в субботу должен случиться какой-то глобальный капец.
2. Какие-то аниме-стереотипы подсказывали мне, что кульминацией субботнего дня будет турнир. Именно в финале турнира я ждал появления демонов и общей зарубы. То, что демон ТЕНЬ действует скрытно и исподтишка я не догадался.
3. Каким-то образом я умудрился пропустить весь движ с марионетками-тенями. То ли я их не интересовал как саппорт, то ли был не в том месте. Но не видел их ни одной.
4. Почему-то ничего у меня в голове не щелкнуло по поводу того, что в игре уже есть все штрихи истинного имени демона. То есть противостояние с ним длится уже давно.
5. Я считал, что предводитель неуязвим на примере прошлого явления распорядителя арены. Догадаться, что он может быть уязвим, просто очень силен, я как-то не смог.
6. Моральное состояние персонажа оставляло желать лучшего. А может мозг к концу игры начал потихоньку отказывать.

К чему это привело?

Араки-сан стоял и смотрел как Накахара Сунако сражается со странным клювастым демоном (сражалась с ним она не на жизнь, а на смерть уже третий раз, между прочим, но Араки-сан этого не знал). У Араки-сана был припрятан клинок с рунической печатью против демона-Тени. То, что клювастый демон – это и есть ТЕНЬ, Араки-сан не догадался. Спрашивать об этом прямо он тоже не стал. «Ах, Сунако крутая, она завалит этого странного демона», – подумал Араки-сан. А что же он сделал?

Развернулся и ушел.

Конец.

Потом на доске объявлений появилась информация, что демон-Тень ушел непобежденным. Потом стало известно, что он не просто отступил, а именно гордо ушел и не собирается вернуться (просран). Потом стало известно, что клювастый демон, с которым сражалась Сунако – это и есть ТЕНЬ, и Араки стоял в нескольких шагах от него. Еще стало известно, что Акияма Юки вогнала себя в предел стресса, нанося вторую руническую печать на клинок Денки Но, потому что Араки нигде не могли найти. Но момент был упущен, и Денки Но тоже не успел уничтожить Тень.

КАКОЙ ЖЕ Я ДОЛБОЯЩЕР – подумал Араки-сан и это стало второй эмоциональной кульминацией персонажа. Точнее полным дном.

Турнир

Изначально я записался на турнир потому что думал, что там будет что-то важное. Но к началу турнира по некоторым (смотреть выше) обстоятельствам до турнира уже не было особого дела. Но зато это было приятное времяпрепровождение. Своего рода боевая медитация, помогающая отрешиться от всего насущного и сосредоточиться на ближайших секундах. Особых амбиций победить не было, но хотелось показать красивые бои. Надеюсь, удалось.

Из достижений – удалось сохранить энергию Ки для финального боя с Кармой. Пару боев даже удалось завершить без ранений, но, справедливости ради, самые сильные противники мне не попадались. Также я на турнире ни разу не воспользовался оружием. Оно было зачаровано против демона и обнажать его против других студентов казалось постыдным. Также благодарность Карме, который серьезно отнесся к бою со мной. Можно считать, что я защитил честь боевых саппортов, а заодно завершил испытание, соответствующее моему пути духовного (вытерпеть множество ударов и ран). Третье место это, пожалуй, даже больше, чем я рассчитывал.

События, произошедшие в самом конце, я не буду комментировать. Их и так все видели.

Могу лишь добавить, что конечно у меня было что сказать и Дракону и Пятому брату, но персонаж явно был уже не в кондиции и слишком потрясен последними событиями, а потому засунул язык в одно место и помалкивал. Ну, может быть, на следующей игре эти истории получат развитие.

Как получилось так, что прямо перед турниром вместо разминки Араки открывал разлом для призыва огненного демона?

Случайно.

Демон-Тень отступил. Появилась идея, что его можно призвать. Дошел слух, что у Каминари есть древний ритуал, позволяющий открыть разлом и призвать Огненного демона. Араки нашел Каминари в гостинной Горо и обучился у Каэдэ этому ритуалу, чтобы потом как-то его адаптировать и использовать для призыва демона-Тени. Хотя ритуал был именно для Огненного демона. Потом Араки позвали присутствовать на ритуале Каминари. Оказалось, что собственно для открытия разлома. Каэдэ, который должен был заниматься этим изначально, был уже еле теплым. Вот так все и получилось. А демона-Тень по слухам призвал кто-то другой, а убил Денки Но. Ну оно и к лучшему.

Вместо эпилога.

Описывать конечное состояние, мысли, идеи и мировоззрение персонажа я не буду. Пусть те трансформации, которые с ним произошли останутся тайной, и тем интереснее будет взаимодействие с ним на следующей игре. Какие он сделает выводы? Как изменит свои цели?

Для меня, как для игрока, все сложилось совершенно замечательно. Вместо решительных побед персонаж получил по щам собственными решениями и выбором, и теперь находится в весьма затруднительном положении. Это открывает огромное пространство для дальнейшей игры. А даже если этого не произойдет, то все равно я получил огромную массу эмоций и удовольствия, которые уже никто не отнимет.

Огромное спасибо всем мастерам, игротехникам и игрокам, которые участвовали в создании этой замечательной игры. Ужасно сожалею, что физически не мог полноценно поиграть со всеми, с кем хотел (Кавасаки, Иназума, оба Саито, оба Арисава, Май Тай, Накахара, все те люди, с которыми удалось переброситься максимум парой слов, а то и меньше). Но если бы это удалось, это было бы уже совершенно неприлично. Много лет прогуливая ПРИ, я так изголодался, что на Райдзине стремился поглощать контент всеми доступными способами. Теперь надо остановиться и прийти в себя.

P.S. Рыбалка была огонь!