

## **СУТЬ.**

Хардкорная JRPG.

Убить с одного удара можно кого угодно, если знать, куда и когда с какой силой бить.

## **ПРЕДЫСТОРИЯ.**

Есть некий мир. Его частью является Агломеративный Авторитарный Азиатский Альянс, в который вошли представители многих азиатских стран. Они разработали общий язык и алфавит, на котором они могли бы общаться с одинаковым комфортом (фактически дискомфортом) для всех.

Основная особенность данного мира — в нём признаётся существование потустороннего мира и божеств разной силы (вплоть до слабых духов), которые приходят к людям во снах, где дают советы, склоняют на свою сторону и так далее. Люди внимательно прислушиваются к явившимся существам, записывают их слова, зарисовывают внешний вид по памяти и передают другим. Чем сильнее существо, которое обратилось к человеку, тем важнее он становится в обществе.

В мире существует сыворотка правды, «мозгоправы» (люди, способные влезть в голову кому-либо), «пророки» (люди, имеющие связь с духами-пророками) и «избранные» (люди, прошедшие обряд связи с существом-покровителем и скопившие достаточно денег для создания его физического воплощения — фактически работа, в котором заключена часть разума связанного существа).





## **БОЕВАЯ СИСТЕМА.**

Есть следующие виды действий:

Удар.

Быстрый.

Сильный.

Блок.

Парирование (идеальный блок).

Движение.

Влево.

Вправо.

Вперёд.

Назад.

Вверх (прыжок).

Вниз (приседание).

Направления движения можно комбинировать друг с другом и с другими действиями.

Все действия можно заряжать.

Когда действие заряжается, у целевого объекта (лезвие, части тела и так далее) появляется свечение. Кратко его можно описать такой таблицей.

Свечение.				Вспышки (молнии).	
Красный.	Фиолетовый.	Золотой.	Чёрный.	Красный.	Фиолетовый.
Синий.			Белый.	Синий.	Золотой.

Чем дольше происходит зарядка, тем правее эффект.

Разделение зависит от природы персонажа (красный у злых, синий у добрых).

У каждого духа есть 4 способности: слабая, средняя, сильная и ультимативная.

Их тоже можно заряжать.

Отец и сын. Бежали из сожжённой врагами деревни, ищут тихое место для жизни.

Но есть один нюанс: враги — это и есть представители нашего народа.

Если отправить их в лагерь, однажды он будет сожжён. Сын выступал наводчиком. Он подавал еще заметные сигналы своим соотечественникам о местоположении лагеря.

В свою очередь, отец, если брать его с собой в отряд, будет пытаться разделиться, чтобы убить кого-то из отряда.

Девушка. Лёгкого поведения.

Шантажистка. Доносчица. Беспринципная провокаторша, которая любит наживаться на чужом горе или благодаря своим навыкам.

Обязательно попросит разделиться и пойти в группу с каким-нибудь парнем, чтобы после с ужасом от него убежать и обвинить в домогательстве и попытке изнасилования.

Седые сыщики (Silver sleuth).

Тайная полиция, которая должна любой ценой выполнить поставленную задачу. В перечень поручений входят поиск, слежка, поимка и иногда убийство. Цели этих действий — противники режима, особые преступники и даже потенциально опасные граждане.

Многие их называют сокращением ОСАНКА «Отряд Самодеятельной Агентуры, Неуклонно Карающий Атеистов», поскольку Седые сыщики не могут согнуться, хотя полицейские или военные временами перестают держать ровную осанку. Благодаря банде, которой удалось убить Сыщика, раздеть его и вскрыть, выяснилось, что в его теле понемногу прорастал бамбук особого сорта за счёт воды в организме и специальной диеты, состоящей в основном из бобов и богатой фосфором (рис, рыба и водоросли), серой (капуста, лук и чеснок) и азотом (орехи, свекла, мясо). С тех пор к Сыщикам относятся с уважением, поскольку они круглосуточно испытывают боль.







