

## **СУТЬ.**

Незадолго после начала событий между персонажами случается конфликт и они пытаются убить друг друга. Кто угодно может оказаться кем угодно.

Игру можно пройти тремя основными способами: пацифист (выйти из конфликта), дипломат (решить конфликт) и боец (усилить конфликт). Варианты ответа для каждой ситуации, в которой можно повести себя данными способами, предлагаются в колесе выбора.

ПРЕДЫСТОРИЯ.

## ИЕРАРХИЯ.

## ПРОКАЧКА.

А нужна ли она вообще? По крайней мере, в явном виде.

Есть смысл за каждые N убийств каждым оружием автоматически повышать мастерство обращения с данным оружием на 1%, которое бы автоматически на условный 1% улучшало какой-то параметр.

Разброс у любого огнестрельного оружия (если считать одиночный выстрел и очередь при стрельбе в движении, неподвижно и при прицеливании разными видами стрельбы).

Скорость перезарядки у любого огнестрельного оружия.

Урон от любого холодного оружия.

Износ любого холодного оружия.

Шанс оглушения у биты.

Длительность кровотечения у ножа.

Расход хп при ударах собственным телом.

Аналогично есть смысл за каждые N чего-то улучшать на условный 1% что-то.

Расход стамины при беге.

Здоровье.

Базовый урон.

Чёткость зрения вдалеке (при выстреле не при прицеливании за пределами чёткой видимости).

Чёткость периферийного зрения (при атаке или выстреле в область, которую видит только один глаз).

## **БОЕВАЯ СИСТЕМА.**

Скорее всего, это будет какая-то смесь Beat 'em up (чтобы были биты, ножи, лопаты и даже собственное тело было полезным) и shoot 'em up (чтобы были пистолеты, дробовики, пистолеты-пулемёты, изредка штурмовые или снайперские винтовки).

Очень хочется добавить механики видимости и инерции движения, которые бы согласовались с реализмом.

Видимость делится на:

Чёткая (видят оба глаза на большом расстоянии перед собой, на среднем расстоянии при одном закрытом глазе, на небольшом расстоянии по бокам).

Средняя (дальше чёткой).

Размытая (дальше средней).

Нейтрализация удара останавливает комбо у атакующего (держится 1 секунду на неизменном значении, а при отсутствии продолжения уменьшается до 0).

Пробитие удара сбрасывает комбо у атакующего (уменьшается до 0).

В ближнем бою:

Быстрый и сильный удар (в условно-бесконечной комбинации, ограниченной только стаминой).

Идеальный быстрый удар нейтрализует обычный удар.

Идеальный сильный удар пробивает любой удар.

Быстрый и сильный блок (в условно-бесконечной комбинации, ограниченной только стаминой).

Идеальный быстрый блок нейтрализует быстрый удар.

Идеальный сильный блок нейтрализует любой удар.

В дальнем бою:

Одиночный выстрел или очередь (серия ограничена только патронами).

Возможен в 3 опциях:

В движении (на бегу или при ходьбе).

Разброс большой.

Видимость вокруг размытая.

Неподвижно.

Разброс средний.

Видимость вокруг нормальная.

В прицеливании.

Разброс небольшой.

Видимость вокруг отсутствует (с той стороны, которая закрыта прицелом).

В любом бою:

**Уклонение.**

Наклон корпуса в указанную сторону.

Есть шанс двинуть им не от удара, а к нему.

Работает против любого одиночного удара или выстрела.

Невозможно во время сильного удара или прицеливания.

**Отскок.**

Перемещение в указанную сторону.

Есть шанс переместиться не от удара, а к нему.

Работает против небольшой серии ударов или выстрелов в одном направлении.

Невозможно во время сильного удара или прицеливания.

## ПЕРСОНАЖИ.

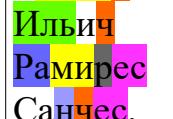
№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
1	Карро Корроди.  Отсылка на Карло Коллоди.	1). Носитель знаний. 2). Предсказывает будущее. 3). Связывает мир живых и мертвых, выступает как проводник душ. 4). Смертью, грех или силы зла. 5). Может приносить весть о новом начале. 6). Предусмотрительность, долголетие.	<b>Ворон.</b> Явно выделяет «кар» и «р» в целом. Имеет отравляющие крылья, клюв и когти. Имеет немного механический голос и по дикции похож на Говоруна. Способен меняться в размере. Не курит и не пьёт. Боится, что отравят, но сам любит травить своих жертв. <b>Родина:</b> Италия.	Голос озвучки — в это время забывает, что является вороной. Ответит на любой вопрос. Наёмный убийца. Маньяк.
2	Рихард Хереси.  Отсылка: Ричард Хеннесси.  Случайная отсылка на херес.	1). Из-за привычки питаться падалью и разрывать трупы — гниение, смерть, зло. 2). Ночной образ жизни, способность выживать и обходить ловушки — коварство. 3). Беспринципный, идущий по головам. 4). Слуга дьявола, а "геенна огненная" (Долина Еннома) — символ ада. 5). Хранитель, дух предков или помощник колдунов. 6). Магия, эзотерика. Светящиеся глаза — души. 7). Проницательность и цинизм, позитивном ключе — вызов обществу.	<b>Гиена.</b> Истерический смех с щепоткой кашля. Если бы Доктор Ливси из мультифильма пил как Билли Бонс. Кандидат химических наук.  Изготавливает запрещённые вещества и добавляет их в боеприпасы. Например, при серии ограблений использовались слезоточивые гранаты с добавлением амфетамина, кокаина и мефедрона в разных пропорциях (возможно, это были эксперименты с целью определения лучшего состава). Принцип действия прост: один компонент раздражает слизистые оболочки человека и заставляет его чаще дышать, благодаря чему второму компоненту легче проникнуть в лёгкие и глаза, чтобы эффект был сильнее.  Его "джентельменский набор" приспособлений состоит из 3 мадлеров (в один встроены нунчаки, во второй — электрошокер, а третий является телескопической дубинкой), 3 ножей для колки льда (обычный, шило и трёхзубый), барных ложки и ножа, а также штопора. Таких комплектов у него минимум 5 (один находится дома, второй — на работе, третий — в лаборатории, четвёртый — на поясе и пятый — в рюкзаке). Обычно носит пятнистые или полосатые рубашки	Бармен.  Изготовитель запрещённых веществ и боеприпасов.  Наёмный убийца.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
			<p>навыпуск и простые (серые, реже чёрные) джинсы, но на работе переодевает верх на более нейтральный, чтобы надеть фартук с похожим рисунком.</p> <p>Придерживается «нестандартных» взглядов по многим вопросам.</p> <p>Скрытен, кровожаден.</p> <p>Помимо него в семье есть 4 брата: Вильхельм (Врач, хирург), Генрих (портовый грузчик), Йохан (Охранник в музее), Михаэль (помощник на кладбище).</p> <p>Не курит, но любит выпить (особенно с братьями).</p> <p>Родина: Германия.</p>	
3	<b>Эндальсем</b> Фири. Отсылка: <b>Энцо</b> <b>(Ансельмо</b> <b>Джуゼppe</b> <b>Мария)</b> Феррари.	1). Хитрость и острый ум. 2). Оборотень. Дух, способный менять облик. 3). Символ бога риса Инари, ключ от амбара, достаток и изобилие. 4). Умение адаптироваться, сливаться со средой, находить выход из любых ситуаций. 5). Мощный тотем для ищущих свой путь и гармонию. Символ интуиции и свободы.	<p><b>Лиса.</b> Имеет лёгкую степень заикания, но «фыр» всегда чёткий.</p> <p>Однаково хорошо перевоплощается (в том числе в других персонажей) и ворует.</p> <p>Любительница гонок.</p> <p>Курит заменители (что пахнет хорошо и вреда наносит поменьше).</p> <p>Родина: Италия.</p>	Актриса.  Мастер перевоплощений.  Воровка, автоугонщица, домушница.
4	<b>Никорлан</b> <b>Коппери.</b>  Отсылки: <b>Николай</b> <b>Коперник</b> и <b>Никола</b> <b>Тесла.</b>  Случайные	1). Вестник зари, прогоняет тьму и нечистую силу, разгоняя демонов своим пением. 2). Храбрость, готовность к бою, лидерство. Крик — призыв к действию. 3). Оберег от пожаров, «двойник» хозяина дома. 4). Мужское начало, продолжение рода. 5). Символ независимости. 6). Символ высокой морали, надежный	<p><b>Петух.</b> Временами кудахчет (особенно когда нервный).</p> <p>Кандидат юридических и физико-математических наук.</p> <p>Расследует дела, при которых без следственного эксперимента или расчётов из области физики или химии не обойтись.</p> <p>Не курит и не пьёт.</p> <p>Родина: Германия.</p>	Детектив.  Учёный.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
	отсылки: Карл Поппер и Антуан де Сент-Экзюпери.	друг, знак человеческой силы.		
5	Сардан Беллегсон-Рофортен.  Отсылки: Джордан Росс Белфорт и Олег Илларионов ич Тен.	1). Независимость, бесстрашие. 2). Верность семье, стае, защита потомства. 3). Связь с потусторонним миром, проводник между мирами. 4). Справедливый лидер, защитник, помощник в принятии решений. 5). Дьявол, погубитель, злоба, хитрость. 6). Кровожадность, алчность, пожирающая страсть. 7). Символ пирата или врага.	<b>Волк.</b> Если выходит из себя, неудержим. Внешне похож на Смерть из «Кота в сапогах: последнее желание». Носит понcho (в идеале — смесь мантии, плаща и накидки), капюшон которой стягивают цепи, к которым приделаны складные серпы. Под накидкой на поясе носит 4 складных серпа и 2 пистолета с глушителями. Потерял справа первые 3 зуба сверху и 2 снизу — вместо них протезы с серебряным напылением. Потомок британского колониста (Канада) (который был потомком маркиза), отъехавшего во Францию. Не курит, но редко выпивает. <b>Родина:</b> Франция.	Главарь банды.  Наёмный убийца. Охотник за головами.
6	Грог Гануннен.  Отсылки: Эдвард Григ, Игорь Батенев (Гоша Крокодил).  Случайные отсылки: Алексей	1). Баланс между земным и водным мирами, жизнью и смертью, светом и тьмой. 2). Первобытная энергия, свирепость и мощь. 3). В Египте умершие преображались в крокодилов, а в Африке ритуалы инициации связаны с "глотанием" крокодилом. 4). "Крокодиловы слёзы" — символ лживой скорби. 5). Неуклонное движение вперед. 6). Символ мудрости, силы и загробной	<b>Крокодил.</b> Любит пить грог (каждого шутника по этому поводу готов насмерть забить хоккейной клюшкой, которой хорошо орудует с детства). Впервые попал в банду ещё подростком. Был повязан незадолго до совершеннолетия. В исправительном учреждении Грога приметила другая банда. Едва не погиб в перестрелке, но глава третьей банды пощадил Грога и пригласил к себе. На новом месте десятилетиями заслуживал репутацию принципиального профессионала. Когда главарь банды умер от старости, был избран большинством голосов на роль нового главы.  Не курит, но любит выпить.	Криминальный авторитет, всеми уважаемый.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
	Дмитриевич Канунников, Юстус Аннуцен, грог.	жизни. 7). Проглатывает солнце, обеспечивает рассвет; символ создателя земли. 8). Спутник богов, символ плодородия. 9). Талисман удачи.	Родина: Норвегия.	
7	Шаван Жёршиэль Фижейсен.  Отсылки: Габриэль Бонёр (Коко) Шанель, Юбер Джеймс Марсель Таффин де Живанши.	1). Древние знания, тайные силы, интеллект. 2). Сбрасывание кожи символизирует возрождение, трансформацию, вечную жизнь. 3). Атрибутом бога медицины Асклепия. 4). Изображения змеи украшают символы царской власти. 5). Символ Уророса (змея, кусающая свой хвост) олицетворяет бесконечный цикл. 6). Символ изящества, грации, мудрости, а также талисман для привлечения успеха и гармонии. 7). Грация, успех, процветание, спокойствие.	Змея (гримучая). Обычно издаёт шипящие звуки. Часто раздражена. Особенно не любит, когда её беспокоят по пустякам. Потомок виконта. Прибегает к своему яду только в крайних случаях. Не курит и не пьёт. Родина: Франция.	Глава модного дома и сети швейных мастерских. Портная.
8	Андренер Леисекиз Барроторфф.  Отсылки: Александр Викторович Солоник, Роман Евгеньевич Барковский	1). Агент, внедренный глубоко в структуру противника, который тайно передает информацию. В широком смысле – символ внутреннего предателя. 2). Из-за подземного образа жизни и предполагаемой слепоты ассоциируется с тайными, скрытыми силами, землей. Может быть хтоническим существом. 3). Из-за рыхления почвы и уничтожения вредителей – символ неутомимого труженика и помощника в саду.	Крот. Обладает низким голосом. Со школьных лет занимался боксом (с рождения мощные руки этому особенно способствовали). В прошлом состоял в паре банд, где делал много грязной работы: выбивал долги, закапывал людей, участвовал в подпольных боях, работал вышибалой в клубах и казино. Со временем разжился большим количеством связей завязал с криминалом, но этот разрыв не был взаимным. Курит и пьёт.	Руководитель похоронного бюро и городского кладбища. Гроб изготовит, могилу выроет, труп закопает, вопросов не задаст.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
	и Хизер Таффет.	4). Извращенные, необъяснимые поступки, связанные с «дурными помыслами».	Родина: Россия.	
9	Лоарданьяр Дордэниэд.  Отсылки: Джон Дэниел Эдвард Торранс, Пол Баньян.	1). Способность преодолевать преграды и приспосабливаться к трудностям. Рога — символ авторитета и силы.  2). Спутник шаманов, помощник в путешествиях между мирами.  3). Символ дикой природы, её красоты. Хозяин леса, который дарит охотникам удачу.  3). Бурый олицетворяет благородство, мощь и гармонию.  4). Солнце, пробегающее по небу.	Лось.  Работал несколько лет спасателем, но после неудачного вызова (который окончился едва ли не катастрофой) стал лесорубом, что только ухудшило его ментальное состояние.  Любит что-нибудь спеть, что с желанием что-нибудь выпить даёт многочасовые низкочастотные концерты. В остальном он тихий и даже депрессивный.  Родина: Финляндия.	Может что-то нарубить или кого-то вырубить.
10	Апалтедую (Тухбондийун Фиер)  Гюллеирон .  Отсылки: Дитер Гюнтер Болен, Брайан Хью Уорнер, Нелл Харпер Ли.	1). Птица, которая только поет и не причиняет вреда, символизирует чистоту. Убить ее — значит уничтожить невинность. Также символизирует злодеяние против беззащитного.  2). Ассоциируется с необходимостью защищать слабых.  4). Символ сопротивления угнетателям.  5). Олицетворяет тех, кто любит насмехаться.	Пересмешник.  Отучился на инженера-конструктора. Работал ремонтником в крупной сети автосервисов. Руководитель, пришедший на смену умершему, провёл ротацию кадров и основал компанию, имеющую право независимо модифицировать многие марки машин. Он пришёл в восторг от чертежей пересмешника и назначил того главным инженером.  Лет в 35 пересмешник понял, что надо что-то менять. Он собрал машину, фургон и дом на колёсах в арендованном гараже, улучшил их за свой счет, бросил работу и отправился в путешествие по стране. Всю жизнь он пел, нет-нет да и пародировал известных людей, а образование помогло собрать нужных механических компаний.  Помешательство от одиночества настигло его после провала выпущенного альбома. А затем ещё одного, с улучшенным и более современным звуком. А затем ещё	Маньяк.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
			<p>одного, с по-своему традиционными и экспериментальными инструментами...</p> <p>И вот уже почти десятилетие пересмешник со своими механическими компаньонами колесит по небольшим городам и даёт частные гастроли с целью попрошайничества, перерастающие в убийство с целью ограбления.</p> <p>Потомок британского колониста (Гондурас), отправившегося в Мексику.</p> <p><b>Родина:</b> Мексика.</p>	
11	 <b>Отсылки:</b>   	<p>1). Шакал часто ходит за крупными хищниками, подбирай остатки их трапезы – подхалимство и низкие поступки.</p> <p>2). Низость, подлость и трусость.</p> <p>3). Злом, разрушение.</p> <p>4) Проводник душ и покровитель умерших.</p> <p>5). Сообразительность, внушающая уважение.</p> <p>6). Символ пустынных, заброшенных мест.</p> <p>7). Внутренний осуждающий голос, критические мысли о себе и других.</p>	<p><b>Шакал.</b></p> <p>До того, как стать капралом полиции, выучился на пиротехника. Ходили слухи, что его «протащили» из-за возможных связей криминала с местной верхушкой, но это было быстро опровергнуто.</p> <p>Прирождённый лидер. Не стремится к руководящим должностям, принижает свой вклад в общее дело.</p> <p>Пьёт только в одиночестве. В любой компании чувствует себя настороженно.</p> <p>Потомок британского колониста (Индия). Кто-то в четвёртом поколении переехал в Сербию и стал местным криминальным авторитетом. Переехал, поскольку стыдится своего прошлого.</p> <p><b>Родина:</b> .</p>	Страж порядка.
12	<b>Отсылки:</b> Карл Отто Лагерфельд, Анатолий Владимирович Тарасов,	<p>1). Перо страуса — символ истины и правосудия. Оно клалось на весы при взвешивании сердца умершего, чтобы судить о его грехах.</p> <p>2). Использование перьев страуса для украшения шлемов знати из-за их идеальной симметрии.</p> <p>3). Гибкая шея, склоняющаяся к земле,</p>	<p><b>Страус.</b></p> <p>Занимается повышением квалификации солдат или возвращением их в строй.</p> <p>В редких случаях может выйти на задание сам, поскольку ежедневно проводит за тренировками 4 часа (после пяти часов других дел обязательный вас тренировки).</p> <p>Контролирует производство и состояние экипировки и</p>	Своего рода страж порядка.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
	Мохамед Уфкир.	<p>символизировала послушание.</p> <p>4). Страус, глотающий железо (миф), стал символом горняков, добывающих металлы, с обязательным атрибутом в виде подковы или гвоздя.</p> <p>5). Избегание проблем: Миф о прятании головы в песок породил «эффект страуса» в экономике — игнорирование неприятных фактов.</p>	<p>техники.</p> <p>Ходит в чёрном костюме с белыми краями (брюки, манжеты и воротник). Имеет несколько комплектов (рубашка, перчатки, носки, очки и пара носовых платков) каждого из трёх цветов: серый (для нейтральных дней), красный (для особо ответственных мероприятий) и чёрный (для исключительных ситуаций).</p> <p>Пиджак тяжёлый из-за 20 метательных игл в карманах на внутренней стороне.</p> <p>Постоянно находится в напряжении и готов к бою. Туловище как будто неподвижно. Руки либо держат края пиджака (чтобы пара игл сразу упала в руки), либо находятся в карманах пиджака или брюк (чтобы сразу схватить иглы).</p> <p>Даже в очках с длинной оправой (настолько, что они достают до кончика носа) спрятаны более тонкие иглы.</p> <p>Не курит и не пьёт. Придерживается строгой диеты.</p> <p><b>Родина:</b> Марокко (предположительно).</p>	
13		<p>1). Эндемизм и уникальность: Это единственное место в мире, где можно встретить этот вид, что делает его гордостью острова.</p> <p>2). Колобус – ключевой элемент экосистемы леса Джозани, последнего тропического леса Занзибара, и символ его биоразнообразия.</p> <p>3). Его уязвимость подчеркивает необходимость сохранения природы, делая его объектом природоохранных усилий.</p> <p>4). «Ядовитая обезьяна» (Kima Punju): Это название отражает не токсичность, а</p>	<p><b>Занзибарский красный колобус.</b></p> <p>Доктор физико-математических наук.</p> <p>Учёный компании. Ответственен за все её разработки.</p> <p>Пьёт, когда надо что-то придумать.</p> <p>Курит, когда удалось что-то придумать.</p> <p>Ходит в исключительно практичной одежде: джинсы и жилет со множеством карманов, кофта или футболка (в зависимости от температуры), 4 куртки (также для температур от +20 до -60).</p> <p><b>Родина:</b> Занзибар (предположительно).</p>	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		резкий запах, который колобусы выделяют, что добавляет им мистический или «особенный» ореол в местной культуре.		
14		<p>1). Необузданная физическая сила, стойкость, уверенность, защита и стабильность.</p> <p>2). Настойчивость в достижении целей, работоспособность и амбиции.</p> <p>3). Приносит удачу, активизирует умственные способности, служит оберегом от потерь и болезней.</p> <p>4). Символ жизненной силы, независимости, власти и потенции.</p> <p>5). Необычный вид и мощь делают его ярким символом индивидуальности.</p>	<p><b>Носорог.</b></p> <p>Менеджер по подбору персонала в «КоЗаНоСтрап». Он нанимает, распределяет и увольняет сотрудников, курирует их состояние и принимает наиболее важные решения.</p> <p>Как правило, носит коричнево-белый костюм шотландской расцветки.</p> <p>Кажется суровым даже когда расслаблен.</p> <p>Курит или пьёт только в компании.</p> <p><b>Родина:</b> Индия (предположительно).</p>	
15		<p>1). Сила, упорство, выносливость, символ покорения вершин.</p> <p>2). Изобилие, плодородие.</p> <p>3). Связан с созидающим огнём.</p> <p>4). Честность и трудолюбие.</p> <p>5). Ассоциируется с распутством и низменными страстями.</p> <p>6). Символ зла, особенно в оккультизме.</p> <p>7). Человек, на которого взваливают вину за грехи других, унося их в пустыню.</p> <p>8). Позитивный мужской символ, омоним «ян» (солнечный свет).</p> <p>9). Мианический морской козёл (рыбакозёл), символ древних божеств.</p>	<p><b>Козёл.</b></p> <p>Кандидат юридических наук и экономических наук. Налаживает отношения с представителями власти и закона.</p> <p>Казначай компаний, её лицо и фактически глава. Он собрал всех остальных вокруг себя, привил им любовь к высокой моде и дал им денег на реализацию их идей.</p> <p>Носит монокль динамического приближения (позволяет видеть объекты на более ближнем или дальнем расстоянии).</p> <p><b>Родина:</b> Альпы (предположительно Швейцария, Франция или Австрия).</p>	



№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>обновление.</p> <p>2). Связан с богинями плодородия, символизирует новую жизнь.</p> <p>3). Считался чистым и благородным животным, оберегающим от зла.</p> <p>4). Символ долгой жизни и мудрости.</p> <p>5). Олицетворяет стремительность, красоту, поэзию.</p> <p>6). Посредник между миром людей и богов, символ духовного пути.</p> <p>7). Символ новообращенных, а также чудо с крестом между рогами святого Евстафия.</p>	Родина: .	
		<p>1). Мудрость, ум, богатство, процветание, удача, приспособляемость, женское начало «Инь».</p> <p>2). Символ начала и цикла.</p> <p>3). Преодоление препятствий и успех, почитается как воплощение душ.</p> <p>4). Запасливость, способность извлекать пользу из ситуации, хитрость.</p> <p>5). Разрушение, смерть, болезни, бедствия, жадность.</p> <p>6). Предатель, вор у своих, доносчик.</p> <p>7). Отождествляется с дьяволом или злом.</p>	<p><b>Крыса.</b> Майор Bloodhounds.</p> <p>Родина: .</p>	
		<p>1). "Царь зверей", символ монархов, правителей, лидеров – уверенность, решительность и способность вести за собой.</p> <p>2). Непобедимость, стойкость, бесстрашие, защита слабых и своей</p>	<p><b>Лев.</b> Шеф городской полиции.</p> <p>Родина: .</p>	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>семьи.</p> <p>3). Идеал правителя, сочетающего силу с справедливостью, заботой и человечностью.</p> <p>4). Защитник учения Будды, мудрость, просветление; в христианстве (Тетраморф) — символ евангелиста Марка.</p> <p>5). Страж, символ могущества и успеха.</p>		
		<p>1). Олицетворяет физическую мощь, отвагу и способность постоять за себя.</p> <p>2). Мудрость, способность предвидеть опасность и принимать верные решения.</p> <p>3). Защитник отечества, дома, символ власти и стабильности.</p> <p>4). Хозяин леса, символ природных богатств.</p> <p>5). Русский народ, его государство и душа.</p> <p>6). Символ Луны, связанный с зимней спячкой.</p> <p>7). Символ целителя и силы.</p> <p>8). Медведица — материнской силы.</p>	<span style="background-color: green; color: white; padding: 2px 5px;">Медведь.</span>  <span style="background-color: cyan; color: black; padding: 2px 5px;">Родина:</span> .	Бизнесмен днём, ночью — криминальный авторитет.
		<p>1). Воплощение физической мощи, выносливости, воинской доблести и власти.</p> <p>2). Связан с землёй, весенними работами, новым урожаем и жизненной силой.</p> <p>3). Необузданная природа, которую нужно подчинить. Жертвенное животное.</p> <p>4). Весна, трудолюбие, терпение, богатство, спокойствие и созерцание.</p>	<span style="background-color: green; color: white; padding: 2px 5px;">Бык.</span>  <span style="background-color: cyan; color: black; padding: 2px 5px;">Родина:</span> .	Бизнесмен. Крышует многие игорные и публичные дома. Проводит подпольные бои без правил.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>5). Символ власти, земли, духовности.</p> <p>6). Связь с солнцем, смертью и возрождением.</p> <p>7). Могучая творческая сила Вселенной.</p>		
		<p>1). Преодоление трудностей, стойкость духа.</p> <p>2). Стремление к независимости, нежелание быть привязанным.</p> <p>3). Стремление к цели, динамизм, достижение задуманного.</p> <p>4). Успех и процветание (особенно бегущая вперёд или нагруженная золотом лошадь).</p> <p>5). Надежный спутник, символ крепких отношений.</p> <p>6). Связь с рыцарством, царственность, достоинство.</p> <p>7). Символ поэзии, разрушения, победы над злом, солнца.</p> <p>8). Удача, успех и финансовое благополучие.</p> <p>9). Сочетает качества разных животных (лев, орёл).</p> <p>10). Вставший на дыбы конь: Благоприятные перемены, победа.</p> <p>11). Галопирующая лошадь: Избавление от стресса, вдохновение.</p> <p>12). Пара лошадей: Крепкие отношения, любовь.</p>	<p><b>Конь.</b> Ржёт, шипит и цокает соответствующе.</p> <p>Курильщик.</p> <p><b>Родина:</b> .</p>	Бизнесмен.
		<p>1). Божественность, мудрость, сила, царская власть, изобилие (в том числе богатство), удача, лояльность, терпение,</p>	<b>Слон.</b>	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>долголетие.</p> <p>2). Счастье (в том числе семейное), благополучие, стабильность.</p> <p>3). Воинская доблесть, стойкость, слава.</p> <p>4). Победа над смертью и злом, чистота, кротость.</p> <p>5). Принятие решений, даёт силу для победы.</p>	<b>Родина:</b> .	
		<p>1). Казуар — живой потомок динозавров, напоминающий о древних временах и нетронутой природе.</p> <p>2). Мощные ноги с кинжалообразными когтями, грозный вид и шипящий рёв — сила и способность защищать свою территорию.</p> <p>3). Его роль в распространении семян делает его незаменимым для сохранения биоразнообразия, символизируя жизненный цикл и связь с землей.</p> <p>4). Несмотря на силу, казуар — исчезающий вид, чье выживание зависит от сохранения среды обитания — хрупкость дикой природы перед лицом человеческой деятельности.</p> <p>5). Яркие цвета шеи и шлем придают ему загадочный и потусторонний вид, связывая с мифологией и духовным миром.</p>	<p><b>Казуар.</b></p> <p>Был рядовым бойцом в Bloodhounds (что уже считается почётным). В ходе ликвидации террористов (зовущих себя Cripplermakers) он сдался в заложники ради спасения десятка гражданских и получил несколько тяжелейших ранений. Враги человечества почти два десятка раз выстрелили в ноги и грудь (некоторые пули было очень тяжело вытаскивать из-за попадания в кости), отрубили большой и указательный пальцы на левой руке, проткнули щёки ножом и только когда они начали срезать скальп, казуар закричал так громко, что его товарищи смогли неслышно подойти и повязать террористов.</p> <p>После длительной физической и психической реабилитации и успешного протезирования на казуара было хотя бы не больно смотреть, но о возвращении в Bloodhounds речи уже быть не могло.</p> <p>Обладатель Медали почёта и других наград, практически живая легенда армии.</p> <p><b>Родина:</b> Австралия.</p>	Соведущий телерадиостанции.
		<p>1). Попугай, имитируя человеческую речь, считаются вестниками и</p>	<b>Чёрный (пальмовый) какаду (попугай).</b>	Соведущий телерадиостанции

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>посредниками между людьми и потусторонним миром.</p> <p>2). Способность говорить наделяет их даром пророчества. В некоторых культурах могут вызывать дождь.</p> <p>3). Любознательность и игривость.</p> <p>4). Высокий интеллект какаду, способность к обучению трюкам и цирковым номерам, подчеркивают их артистичность.</p> <p>5). Название "какаду" происходит от малайского слова, означающего "мощный клюв", символизируя силу.</p> <p>5). Пальмовый какаду может олицетворять двойственную природу. Символ дипломатии.</p> <p>6). Способность сильно привязываться к хозяевам, при этом выражая недовольство криками, делает его символом эмоциональной сложности и преданности (хотя и капризной).</p>	<p>Родина: .</p>	и.
		<p>1). Хорьки очень любопыты, хитры и сообразительны.</p> <p>2). Происхождение слова "хорёк" связано с латинским fur (вор) – способность проникать куда угодно.</p> <p>3). Сравнение с нечистоплотным человеком.</p> <p>4). Активны, игривы и общительны.</p> <p>5). Способность к долгому, крепкому сну.</p>	<p>Хорёк.</p> <p>Родина: .</p>	
		<p>1). Из-за высокой скорости размножения и весенней линьки, заяц — символ</p>	<p>Заяц.</p> <p>Полицейский. Готов пожертвовать собой ради общего</p>	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>жизни, обновления, весны и плодородия, спутник богинь плодородия.</p> <p>2). Ассоциируется с луной, так как его рождение и обновление происходит весной, в период лунных циклов.</p> <p>3). Поведение зайца (замирание, бегство) – ассоциации с трусостью, нерешительностью и "заячьим сном" (неглубокий сон).</p> <p>4). Кролик – умный и хитрый персонаж, обманывающий более сильных.</p> <p>5). Символ возрождения и новой жизни.</p> <p>6). Солярный знак, оберег рода, символ света, правды, моши и непрерывности.</p> <p>7). Плодородие, трансформация, связь с бессознательным.</p> <p>8). Символ счастья, изобилия, удачи в делах и семейной жизни.</p> <p>9). Символ любви и чувственных удовольствий, но также греха; белый кролик у ног Девы Марии символизировал чистоту.</p>	<p>блага.</p> <p><b>Родина:</b> .</p>	
		<p>1). Иглы — символ моши, самозащиты и готовности дать отпор.</p> <p>2). У воинов — символ многочисленности и стойкости.</p> <p>3). Распространен миф, что дикобраз может метать иглы на расстоянии, что связывает его с неожиданными ударами и сплетнями.</p> <p>4). Ассоциируется с мудростью, а его способность ориентироваться в зарослях — с тонким слухом и обонянием.</p>	<p><b>Дикобраз.</b></p> <p>Майор Bloodhounds.</p> <p><b>Родина:</b> .</p>	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>5). Противоречие в человеческих отношениях, в близости и страхе причинить боль.</p> <p>6). Дар огня и солнце с лучами.</p> <p>7). Связь с рыцарством.</p> <p>8). Прожорливость (из-за мифа о сборе ягод).</p>		
		<p>1). Трудолюбие и упорство, верность и преданность, связь с землей, домом, корнями (из-за норного образа жизни).</p> <p>2). Настойчивость и сильная воля.</p> <p>3). Хитрость и коварство, скрытность и замкнутость.</p> <p>4). Эгоистичность, забота о себе, склонность к самокопанию, проработкам прошлого.</p>	<span style="background-color: yellow;">Барсук.</span> <span style="background-color: cyan;">Родина:</span> .	
		<p>1). Черный цвет часто ассоциируется с тайной, ночью, смертью или скрытой силой.</p> <p>2). Красные/пунцовые плечи символизируют кровь, страсть, огонь, энергию; латинское название phoeniceus (пурпурный) подчеркивает яркость и значимость.</p> <p>3). Птицы в целом: Символ свободы, души, посланник между мирами, связи с солнцем и небом.</p> <p>4). «Трупиал» (от др.-греч. agelaios): Означает «живущий стаями», что говорит о социальной жизни и общности.</p> <p>5). Самцы агрессивно защищают территорию и спариваются с множеством</p>	<span style="background-color: yellow;">Красноплечий черный трупиал.</span> Генерал Bloodhounds. <span style="background-color: cyan;">Родина:</span> .	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		самок, что символизирует доминирование, силу и плодородие.		
		1). Бесстрашие, доблесть, сила. 2). Способность самки замуровывать себя в дупле для высиживания яиц делает птицу символом преданности и заботы о потомстве, а также символом брака. 3). Война и защита. 4). Уникальность и адаптация, социальная структура. 5). Чистота и непорочность.	<b>Индийская птица-носорог.</b>  <b>Родина:</b> Индия.	
		1). Мудрость и Знание. 2). Проницательность, способность видеть и раскрывать скрытое, предсказывать. 3). Оберег от сглаза, злых духов, помощник в трудных решениях. 4). Умение слушать и понимать истинную суть вещей. 5). Символ умиротворения в интерьере. 6). Символ ночи, холода, смерти и проводник в загробный мир. 7). Демонические свойства и дурные предзнаменования.	<b>Сова.</b>  Майор Bloodhounds.  <b>Родина:</b> .	
		1). Символ быстрого достижения целей, рывка к лучшему и переключения энергии. Символ стремительности. 2). Упорство в достижении желаемого. 3). Скрытая мощь, готовность постоять за себя, защита от негатива. 4). Изящество, красота, плавность	<b>Гепард.</b>  Инспектор городской полиции. Настолько быстро решает вопросы, что как будто находится в двух местах одновременно. Временами сливают данные конкретной банде (которая является частью ОПГ) о готовящихся облавах или изменениях в поведении патрулей.	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>движений, умение адаптироваться к жизненным переменам.</p> <p>5). Холодный расчёт, хитрость и аналитические способности.</p> <p>6). Милый и грациозный снаружи, но готовый к агрессии и решительным действиям внутри</p> <p>7). Символ желания достичь цели, внутренней силы, покладистости.</p>	<b>Родина:</b> .	
		<p>1). Смерть или цикличность жизни.</p> <p>2). Важность очищения и поддержания баланса.</p> <p>3). Адаптивность.</p> <p>4). Общность и коллективное действие.</p> <p>5). Алчность, жестокость, хищничество.</p>	<b>Американский чёрный стервятник.</b>  Инспектор городской полиции. Не спешит с решением вопросов, просчитывает как можно больше возможных исходов (со стороны может показаться, что он уснул).	
		<p>1). Могущество, лидерство, счастье, доминирование, воинские качества.</p> <p>2). Оберег от зла, болезней, злых духов.</p> <p>Благородство и счастье: В отличие от</p> <p>3). Символ солнца, огня, лета.</p>	<b>Тигр.</b>  Майор Bloodhounds.  <b>Родина:</b> .	
		<p>1). Черные тараканы — предвестники богатства и удачи в денежных делах.</p> <p>2). Плодовитость из-за высокой скорости размножения.</p> <p>3). Покровительство домашнего очага.</p> <p>4). Знак надвигающейся опасности или дурного предзнаменования.</p> <p>5). Белый таракан предвещал перемены, иногда — холодную зиму.</p> <p>6). Рыжие прусаки могли символизировать конфликты.</p>	<b>Таракан.</b>  <b>Родина:</b> .	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		7). Добровольный уход тараканов из дома сулил пожар. 8). Способность выживать — стойкость. 9). Неожиданное появление связано с оппозицией "свое – чужое". 10). В природе они важны (разлагают органику), но в доме — нежелательные вредители.		

В число компаньонов пересмешника входят:

1. Пеликан, чей клюв — тарелки, грудь — большой барабан, а талия — малый барабан. В руках держит палочки (иногда до 5 для разных ритмов), которыми бьёт по себе. Также издаёт низкочастотное пение, надавливая палочками на кнопки на шее спереди.
2. Цапля-арфистка, которая использует металлические перья для перебора струн. Также имеет несколько клавиш на шее для исполнения средних частот.
3. Панда, которая использует имитацию бамбукового стебля как флейту, закрывая конечностями ненужные в данный момент отверстия. Выступает басом.
4. Павлин, каждое перо которого — отдельная клавиша пианино. Может нажимать крыльями на кнопки на шее для исполнения высоких нот, но происходит это редко.
5. Мартышка (по кличке "Апельсинка"), играющая на аккордеоне руками и ногами одновременно.
6. Лемур-контрабасист.

Компаньоны оснащены заводным механизмом (на спине) с функцией "дополнительной накрутки" и диском (на шее сзади), переключающим пресеты партий. На случай импровизации или создания новой партии имеют на каждой клавише или конечности нить, выходящую через талию сзади.

КоЗаНоСтрап (сокращение от КОЗёл, ЗАНзибарский красный колобус, НОСорог, СТРАус) — это формально ЧОП, фактически — ЧВК, поскольку туда попадают действующие военные, которые анонимно (скрывая опознавательные знаки организации) принимают участие в боевых операциях в других странах.

В исключительно тяжёлых ситуациях нужна элитная боевая единица исключительной мощи.

Для устранения особо опасных врагов Человечества существует отряд спецназа Bloodhounds, в который помимо тысячи рядовых бойцов (которые могут командовать полицией и армией вплоть до среднего звена) входят глава (которого для удобства зовут Генералом) (красноплечий черный трупиал) и 10 заместителей (которых для удобства зовут Майорами), куда входят тигр, дикобраз, крыса и сова.

Полицейская иерархия аналогична США. В таблице звания приведены по важности с первого до последнего.

Звание.	Численность.	Обязанности.	Полномочия.
Комиссар.			
Помощник комиссара.			
Шеф.			
Инспектор.			
Капитан.			
Лейтенант.			
Сержант.			
Детектив.			



## **Взаимоотношения персонажей:**

Ворон ненавидит петуха из-за позитивного настроя и добродушного вида последнего.

Петух игнорирует существование ворона.

Ворон и лиса — соотечественники, но друг с другом не взаимодействуют. Лиса ворону не интересна (хотя компромат на неё он понемногу собирает), а она боится его.

Ворон имеет какой-то компромат на змею, из-за чего та вынуждена отдавать ему свой яд. Хотя ворон платит огромные деньги, если он облажается, все подозрения падут на змею и её репутация будет уничтожена.

Ворон и волк — соперники. Они втайне уже не первый год собирают компромат друг на друга.

При этом оба побаиваются даже смотреть на гиену. На него очень тяжело собрать компромат, поскольку каким-то удивительным образом он никогда не попадается и это пугает.

Ворон однажды увидел страуса и тот ему очень понравился (как коллега, само собой). Он предложил страусу встретиться, но был послан по причине "Мы всё равно когда-нибудь станем соперниками. Зачем нам промежуточные звенья?". Найти на страуса что-то интересное у ворона до сих пор не получилось.

Гиена и петух — соотечественники, но друг с другом не взаимодействуют. Петух боится, что гиена захочет его убить, но гиене наплевать (пока что) на своего земляка.

Гиена очень хочет убить ворона, волка и крокодила.

Гиена нехорошо посматривает на шакала.

Шакал в качестве защиты делает то же самое.

Гиена не имеет никаких чувств к лисе.

Именно этим он ей и нравится (даже его смех её не раздражает). Достали её похотливые и развратные животные.

Лисе очень нравится бык. Взаимностью не отвечает.

Змее и волк — соотечественники, но змее волка терпеть не может. Она называет его нищебродом (тот обращается не к ней за новыми костюмами, а в прачечные и химчистки для стирки), позором нации (её род никогда не покидал свою страну).

Аналогично позором нации змее называет пересмешника.

Однако к шакалу она относится более доброжелательно, поскольку он не «запятнал честь своего рода», а поднял его со дна, куда его загнали представители криминала.

Змее наплевать на существование петуха, поскольку он «относится к тем, кто никогда не потратится на красоту».

Змее относится к лисе, крокодилу и ворону как к дорогим клиентам. Лиса регулярно заказывает новые наряды. Крокодил делает это реже, но чаще обращается за починкой костюмов (да и на него тратится много материала, что на руку змее). При виде ворона змее еле держится, чтобы не убить его.

К кроту все относятся как минимум нейтрально. Никто не посмеет сказать, что он плохо делает свою работу. К его услугам прибегали крокодил, волк, гиена и ворон (в меньшей степени). Даже лисе и змее пару раз пришлось обратиться к кроту за помощью.

Медведь терпеть не может крокодила и уже несколько раз попытался его убить.

Крокодил презирает медведя из-за того, что тот не гнушается работать с копами. Сколько из-за него полегло тогда...

Волк презрительно относится к шакалу, называет его «грязнокровкой», «метисом деръма и деръма поменьше» и так далее.

При этом побаивается шакала и не может объяснить, почему.

Волк видел страуса пару раз и его взгляд убийцы нет-нет да и приходит волку в кошмарах.

Когда страус впервые прибыл в город, он попытался определить рейтинг самых опасных его представителей на тот момент.

В топ-10 (именно в таком порядке) вошли гиена, волк, ворон, дикобраз, крокодил, казуар, змея, лев, барсук и бык.

Из своего списка страус больше всего уважает дикобраза (после казуара, само собой). Однажды страус прогуливался в парке аттракционов и случайно увидел, как владелец палатки "Лопни шарик" (или типа того) дал девочке и её маме снаряды со смещёнными в разные стороны центрами тяжести, из-за чего дротики падали на землю раньше, чем касались мишней. Девочка расплакалась, мама стала её успокаивать. Проходивший мимо дикобраз достал из затылка горсть иголок и, не глядя на мишени в десяти метрах от себя, швырнул в их сторону. Все 10 мишней были сбиты без единого промаха, а суперприз пришлось отдать. Страус не знал о существовании дикобраза, но сразу понял, что с ним шутки плохи. Более того, дикобраз раскрыл страуса и вежливо попросил его больше так не делать. На всякий случай.

## СЮЖЕТ.

### ПРОЛОГ.

ГГ — полицейский. Он и ещё трое коллег идут после рабочего дня (середина-конец Апреля, время 18:30) в бар (1), чтобы отметить четвёртую годовщину службы одного из них (1). Незадолго до подхода к бару К\_Ю вспоминает, что его жена ждёт дома с сюрпризом, поэтому он должен там быть вовремя (2). Его можно убедить задержаться (шанс: 20%) (3) (2).

Если коллегу удалось убедить, вся компания отправляется в бар.

Если убедить коллегу не удалось, группа доходит до бара. На развилке К\_О предложит пойти в бар, а К\_Д — по домам (3).

Если ГГ выбрал пойти домой, К\_О пойдёт в бар один (4).

Если ГГ выбрал пойти домой одному, К\_Д пойдёт своей дорогой.

Если ГГ предложит К\_Д пойти домой вместе (4) (шанс 30%), они пойдут по левой стороне дороги.

Иначе ГГ и К\_Д пойдут домой поодиночке.

Если ГГ выбрал пойти в бар, К\_О обрадуется. К\_Д пойдёт домой, а ГГ и К\_О — в бар.

Если компания пошла в бар вчетвером.

В баре уже сидят К\_ГГ (сидит возле барной стойки — соседей нет, потому что все его боятся), лиса (сидит возле барной стойки с другой стороны (5) — соседа нет, потому что она хочет побывать в покое) и ворон (сидит недалеко от сцены). Там же работает Г\_XP.

Если компания пошла в бар вдвоём.

Пока ГГ и коллеги выясняли, пойти в бар или нет, туда уже подъехал крот (6). Когда К\_ГГ его увидел, то ушёл подальше от барной стойки, пригласил крота за стол в углу и стал с ним о чём-то беседовать.

Компания пришла в бар (7).

С интервалом в несколько минут в бар заходят волк (5) и змея (6). Всё это время плюс ещё несколько минут игрок свободен.

ГГ может поговорить со своей компанией.

ГГ может заказать себе поесть или выпить.

ГГ может пройтись по бару.

Локация.	Персонажи.	Возможности.	Результаты.
Общий зал.			
Барная стойка.	Г_XP. Лиса. Волк придёт позже.	Поговорить. Подслушать разговор.	Лиса пришла по анонимному приглашению (8). Волк пришёл своей волей.
Сцена.	Ворон.	Подслушать разговор.	Ворон пришёл по анонимному приглашению (8).
Музикальный автомат.	Змея придёт позже.	Подслушать разговор.	Змея пришла по анонимному приглашению (8). Её заинтриговали нетипичные для этих земель костюмы музыкантов и их нестандартные мелодии, которые могут

			стать хорошим источником вдохновения.
Пост охранника.	О_БС, О_БО или О_БН в зависимости от (7).	Поговорить.	
Дальний угол бара.	Крокодил, крот.	Подслушать разговор.	Крокодил пришёл по анонимному приглашению (8). Ему захотелось послушать церковные мотивы не на похоронах. Крот пришёл по анонимному приглашению (8). Выступление его земляков заинтересовало его.
Туалет.		Подслушать разговор.	

Вдруг в баре по телевизору начинается показ видео (9), в котором некто голосом любого из ключевых персонажей (10) выкладывает часть информации о многих присутствующих (11). На их реакции (как будто бы предсказанные) следует незамедлительный ответ, после чего эфир заканчивается.

## ДАЛЕЕ НУЖНЫ ДОПОЛНЕНИЯ.

Гиена истерически ржёт. Волк вежливо (по меркам текущей ситуации) просит гиену заткнуться (шанс 20%).

Если убедить гиену заткнуться удалось, волк спешно собирает вещи и уходит.

Если убедить гиену заткнуться не получилось, волк подумает наброситься на гиену (шанс 40%).

Если волк набросился на гиену, крот попытается их разнять (шанс 60%).

Если разнять удалось, волк спешно и зло собирает вещи и уходит.

Если разнять не удалось, крот получает по лицу (от волка) и за него впрягается крокодил (шанс 80%).

Если крокодил впрягается, ворон, змея и лиса поспешно собирают вещи и уходят.

Если крокодил не впрягается, в центре конфликта оказывается ворон и пытается его решить (шанс 30%).

Если конфликт заморожен, все выходят на улицу.

Если конфликт не решён, завязывается драка, а змея и лиса поспешно собирают вещи и уходят.

Если волк не набросился на гиену, он спешно собирает вещи и уходит.

Если крокодил и крот не участвуют в драке, они выходят наружу.

Если ворон и змея не участвуют в драке, они выходят наружу.

Здесь должна быть реакция других ключевых персонажей, которые начинают подозревать друг друга и выяснять отношения.

Возможно, завяжется перестрелка, в ходе которой кто-то погибнет.

Если драка не началась, ГГ и коллеги выходят на улицу. К\_Д нужно идти налево (если смотреть на бар с перекрёстка), К\_О — направо, а ГГ — во внутренний двор немного позади бара (женатый пойдёт туда, откуда вышел с товарищами).

Если ГГ пошёл по левой стороне, в подворотне можно увидеть ворона со змейкой и незаметно подслушать их диалог (**20%**).

Если незаметно подслушать удалось, выяснится, что совесть змеи чиста и о её сделке с вороном скоро узнает весь город, поэтому она слёт его куда подальше, а тот хочет продолжить сотрудничество, мотивируя это наличием ещё более страшной информации.

Если незаметно подслушать не удалось, змея набросится на обладателей лишних ушей (**10%**). То же самое может сделать и ворон (**25%**).

Если набросилась только змея, ворон попытается её удержать (**70%**), иначе попытается сбежать.

Если удержать удалось, ГГ и коллега убегут.

Если удержать не удалось, ГГ и коллега умрут.

Если набросился только ворон, змея попытается сбежать.

Если ГГ пошёл по правой стороне, в парке можно увидеть крота и крокодила и незаметно подслушать их разговор (**40%**).

Если незаметно подслушать удалось, выяснится, что крокодил просит у крота помощи.

Если незаметно подслушать не удалось, крокодил набросится на обладателей лишних ушей (**20%**).

Если крокодил набросился, крот попробует его удержать (**20%**).

Если удержать удалось, ГГ и коллега убегут.

Если удержать не удалось, ГГ и коллега умрут.

Здесь должна быть реакция других ключевых персонажей, которым удалось выйти из бара. Они пытаются собрать деньги или найти шантажиста. Кто-то решит самовыпилиться, кто-то — подчистить концы и сбежать.

ГГ — полицейский, который изначально мимо проходил и теперь вынужден выживать в городе, который завернули в деньги, подожгли кипящим маслом и пытаются утопить в крови.

## КОНТЕКСТ (ПРОЛОГ).

(1). Они находятся на перекрёстке. Бар на противоположном углу.

(2). Помимо ужина жена подготовила два топора: роскошный (из дуба и стали, покрытой золотыми узорами) для полицейского и простой (целиком из ясеня) для его сына. Да, она беременна. Посылку несёт Лоарданьян (лось).

(3). Если полицейский задержится, может произойти одно из следующих событий:

Событие.	Шанс.
<p>Доставщик придёт раньше мужа и убьёт жену. Зарубит подарочным топором, которого на месте убийства не окажется. Полицейский будет это припоминать своим коллегам до конца своих дней. С этой минуты каждый прожитый час повышает на 0.5% шанс того, что вдовец захочет застрелиться. После этого с шансом 80% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону. Иначе, начиная с Главы 1, может устроить резню в любом месте в любое время.</p>	40%.
<p>Доставщик придёт позже мужа. Жена ещё не получила подарок. Если откроет муж (70%):     Две коробки будут успешно доставлены (90%). Иначе завяжется драка.     Расписывать все возможные варианты лень (учитывая, что игрок это событие не может увидеть).     (35%). Доставщик покалечит мужа (сам пострадает с шансом 90%), но вовремя швырнёт коробки и сбежит.     После этого с шансом 90% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.     Иначе попытается скрыться из города. Шанс 80%, что его пропустят без задержек.     Иначе на следующий день супруги будут 1 час находиться в местном суде.     (30%). Конфликт будет в какой-то момент исчерпан. Жена вызовет полицию и скорую, которые прибудут уже к двум раненым мужчинам. Обоих отвезут в больницу, а затем опросят — доставщик отправится в тюрьму.     (15%). Доставщик убьёт мужа и заберёт коробки прежде, чем жена успеет среагировать.     (15%). Муж убьёт доставщика и сдастся закону.     (5%). Доставщик быстро убьёт мужа и доберётся до супруги раньше, чем она успеет позвать на помощь, после чего заберёт обе коробки и сбежит.     После этого с шансом 70% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.     Иначе, начиная с Главы 1, может устроить резню в любом месте в любое время. Иначе (откроет жена):     Две коробки будут успешно доставлены (70%). Иначе завяжется драка.</p>	55%.

**Расписывать все возможные варианты лень (учитывая, что игрок это событие не может увидеть).**

(40%). Муж среагирует быстрее жены и будет сдерживать доставщика, пока та вызывает полицию и скорую.

(60%). Муж выйдет победителем из драки.

(70%). Доставщик будет жив. Полиция и скорая приедут, начнутся разбирательства и на следующий день супруги будут 1 час находиться в местном суде.

Иначе (доставщик будет убит). Муж сдастся закону.

Иначе (доставщик выйдет победителем из драки).

(90%). Муж будет жив.

(10%). Доставщик не успеет сбежать. Полиция и скорая приедут, начнутся разбирательства и на следующий день супруги будут 1 час находиться в местном суде.

Иначе (доставщик успеет сбежать). Полиция и скорая приедут, начнутся разбирательства.

После этого с шансом 90% доставщик сдастся закону.

Иначе попытается скрыться из города. Шанс 90%, что его пропустят.

Иначе на следующий день супруги будут 1 час в местном суде.

Иначе (муж будет убит). Возможны следующие ситуации:

(70%). Доставщик сбежит и попытается скрыться из города. Шанс 30%, что его пропустят.

Иначе на следующий день жена будет 1 час находиться в местном суде.

(20%). Доставщик убьёт жену, но полиция и скорая уже прибывают.

(70%). Доставщик заберёт коробки и сбежит до прибытия помощи, а затем:

(60%). Придёт в полицейский участок и сдастся закону.

(30%). С начала Главы 1 может устроить резню в любом месте в любое время.

(10%). Попытается скрыться из города. Шанс 20%, что его пропустят.

Иначе доставщик сядет в тюрьму.

Иначе доставщик сядет в тюрьму.

(10%). Доставщик убьёт жену, полиция и скорая ещё не начали выезжать.

(50%). Придёт в полицейский участок и сдастся закону.

(40%). С начала Главы 1 может устроить резню в любом месте в любое время.

(10%). Попытается скрыться из города. Шанс 30%, что его пропустят.

Иначе доставщик сядет в тюрьму.

(30%). Доставщик убьёт жену и заберёт коробки прежде, чем муж успеет среагировать.

(15%). Доставщик покалечит жену (сам пострадает с шансом 70%), но вовремя швырнёт коробки и сбежит.

После этого с шансом 70% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.

Иначе попытается скрыться из города. Шанс 70%, что его пропустят без задержек.

Иначе начнутся разбирательства и на следующий день супруги будут 1 час в местном суде.

(10%). Доставщик быстро убьёт жену и доберётся до супруга раньше, чем он успеет позвать на помощь, после чего заберёт обе коробки и сбежит.

После этого с шансом 60% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.

Иначе, начиная с Главы 1, может устроить резню в любом месте в любое время.

(5%). Жена убьёт доставщика и сдастся закону.

Доставщик приедет немного раньше мужа и к его появлению на этаже будет стучаться в дверь его квартиры.  
Доставщик передаст посылку и уйдёт.

(4). После того, как К\_О зайдёт в бар, может произойти одно из следующих событий:

Событие.	Шанс.
К_О напьётся. Фрагмент с дракой дописать.	60%.
К_О выпьет немного. Фрагмент с дракой дописать.	35%.
К_О ничего не выпьет. Фрагмент с дракой дописать.	5%.

(5). Барная стойка находится в дальнем правом углу от входа, имеет 6 мест перед собой и 2 слева сбоку. Справа находится второй выход на кухню.

(6). Крот обладает Chrysler LeBaron 1985 года выпуска. Машина покрашена в чёрный (цвет мокрого бетона), имеет песочный (цвет высохшей почвы) салон.

(7). Сегодня смена одного из охранников. От этого напрямую зависят диалоги с посетителями.

Событие.	Суть.	Шанс.
Охранник работает уже давно.	На месте будет сидеть О_БС.	40%.
Охранник успешно адаптировался к здешним посетителям.	На месте будет сидеть О_БО.	30%.
Охранник недавно устроился и не знает всех постоянных клиентов.	На месте будет сидеть О_БН.	30%.

**(8).** Приглашения отправил главный злодей. Доподлинно тексты приглашений неизвестны, но они сработали.

**(9).** Кассета пришла на радиостанцию анонимно. Её просмотр (не от начала и до конца, а первых и последних нескольких минут) не выявил особых проблем. Это был короткометражный мультфильм, причём достаточно редкий (его уже больше десятилетия нигде не показывали).

**(10).** Пересмешнику несложно имитировать голос любого, кто хотя бы раз давал интервью, которое можно каким-либо образом найти. Политики, бизнесмены, многие полицейские — никто не застрахован от подделки. Более того, каким-то образом голос из каждой соты (где находится крупный ретранслятор) звучит уникальный (пересмешник озвучивал один текст больше десятка раз).

**(11).** Пересмешник не обладал информацией, которую произносил. Он всего лишь озвучил текст по инициативе другого персонажа, который щедро заплатил за это.

**(1\_1).** The Cadillo three – это отсылка на The Cadillac Three. Направление троицы из России можно описать как «Русский кантри» . Клавишник (играет на синтезаторе и одновременно отбивает педалями ритм на большом и малом барабанах), гитарист (в основном играет на бандже, но и бас-гитара во многих партиях присутствует) и вокалист (имеет десятилетний стаж работы батюшкой в церкви, поэтому имеет отличные вокальные данные и, как будто этого мало, в состоянии исполнять одновременно на скрипке и губной гармошке) придают классическим русским и советским партиям новое звучание. Особенно широко стал известен альбом, сочетающий церковное пение с колоколами, дребезжащим бандже и сокрушительными басами.



## ДИАЛОГИ (ПРОЛОГ).

(1). Обсуждаются успехи рабочего дня, грядущее повышение К\_Ю.

(2). Каждый персонаж может сказать одну из следующих фраз:

К\_О:

Сегодня выступают The Cadillo Three (1\_1), ты обязан это услышать.

К\_Д:

ГГ:

(3).

(4).

(5). Волк приходит в бар. Может произойти одно из следующих событий:

Событие.	Диалог.
Охранник работает уже давно.	О_БС.
Охранник успешно адаптировался к здешним посетителям.	O_БО: Здравствуй, друг. В: Здравствуй. Будешь сегодня досматривать? O_БО: Не-а. Главное — серпы сдай. В: Почему же? O_БО: Сегодня здесь куча народу. Если что, по твоей вине пострадает много невинных. В: А пушки, значит, сдавать не надо? O_БО: Пушки у тебя с глушителем. Доставать их неудобно и стрелять придётся под столом, но для перезарядки придётся из-за него встать или опрокинуть его. И в этот момент тебя можно будет обезвредить. В: А ты хороший. Бывший полицейский? O_БО: Полицейских бывших не бывает. Я мастер-сержант в отставке. А так — просто наслыпан о твоих повадках.

	<p>В: Хорошо, серпы я сдам. И шубку скину, пожалуй. *Снимает мантию*. Видишь, пушек нет.</p> <p>О_БО: Я не удивлюсь, если у тебя в туфли лезвия встроены.</p> <p>В: Я пока такими не обзавелся. Спасибо, что напомнил. *Снимает с пояса 6 оставшихся серпов и в слегка довольном состоянии идёт к столику*.</p>
Охранник недавно устроился и не знает всех постоянных клиентов.	<p>О_БН: День добрый. Сдайте оружие в шкафчик, пожалуйста.</p> <p>В: Это обязательно? Скоро здесь будет жарко, а мне проветриться нечем.</p> <p>О_БН: Это обязательно. В противном случае я должен вас выпроводить.</p> <p>В: Не смеши. Пока ты свою дубинку доставать будешь, я тебе руку дважды проткну.</p> <p>О_БН: Значит, у вас есть оружие. Мне придётся вас обыскать.</p> <p>В: Не нужно. *Снимает мантию, снимает с пояса 6 серпов и надевает мантию*.</p> <p>О_БН: У вас ещё два серпа на мантии.</p> <p>В: Ой да брось. Мне придется вспарывать ткань, а потом зашивать её полчаса. Или цепь рвать, чтобы потом звенья вставлять на место. И это всё ради того, чтобы ты меня пропустил?</p> <p>О_БН: Иначе мне придется позвать управляющего.</p> <p>В: Оу-у-у, боюсь-боюсь. Однажды я спас это место от таких уродов, которые тебя бы даже на ночной перекус не оставили.</p> <p>О_БН: Вы меня не напугаете. Вам придется сдать всё оружие или я вызову полицию.</p> <p>В: Тебя хоть за мной посытай... *Снимает мантию и с некоторой злобой идёт к столику*.</p>

(6). Змей приходит в бар. Может произойти одно из следующих событий:

Событие.	Диалог.
Охранник работает уже давно.	О_БС.
Охранник успешно адаптировался к здешним посетителям.	О_БО.
Охранник недавно	О_БН.

устроился и не  
знает всех  
постоянных  
клиентов.

## ГЛАВА 1.

Если ГГ сразу пошёл домой:

Если ГГ был в баре:

Если ГГ не пил алкоголь:

Если ГГ пил алкоголь:

ГГ просыпается от взрыва и звука пары автомобильных сигнализаций.

**КОНТЕКСТ (ГЛАВА 1).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 1).**

## ГЛАВА 2.

**КОНТЕКСТ (ГЛАВА 2).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 2).**

## ГЛАВА 3.

**КОНТЕКСТ (ГЛАВА 3).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 3).**

## ГЛАВА 4.

## **КОНТЕКСТ (ГЛАВА 4).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 4).**

## ГЛАВА 5.

## **КОНТЕКСТ (ГЛАВА 5).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 5).**

## ГЛАВА 6.

## **КОНТЕКСТ (ГЛАВА 6).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 6).**

## ГЛАВА 7.

**КОНТЕКСТ (ГЛАВА 7).**

## **ДИАЛОГИ (ГЛАВА 7).**

**ЭПИЛОГ.**

**КОНТЕКСТ (ЭПИЛОГ).**

**ДИАЛОГИ (ЭПИЛОГ).**

## ДИАЛОГИ (НАРЕЗКА).

## **Сокращения:**

Г\_XP: Ри-ХА-ХА-ХА-рд Хереси! Собственной пе-ХЕ-ХЕ-ХЕ-рсоной!.

К\_ГГ: Ты уверен, что сможешь сегодня выйти вечером на дело? Ты в хлам нажрался.

Г\_XP: Напомни, когда у меня после-хе-хе-дний раз тряслись руки (1)?

### КОНТЕКСТ:

(1). Медведь заплатил Рихарду за то, чтобы тот убил Крокодила. В свою очередь, Крокодил заплатил Рихарду за то, чтобы смерть была понарошку. Однако медведь устроил всё так, чтобы у Рихарда не получилось инсценировать смерть Крокодила, поэтому пришлось стрелять наверняка. Крокодил пережил выстрел Рихарда в голову (1\_1) и ножевую рану в сердце (1\_2). Между похоронами Крокодил заплатил Рихарду за вытаскивание пули, зашивание ранений, поиск заменяющего крокодила (1\_3), похороны и прочие мероприятия.

(1\_1). Лоб у крокодила прочный из-за костных пластин. Выстрел из снайперской винтовки он мог пережить.

(1\_2). У крокодилов сердце находится в центре, поэтому удар в левую часть груди в сердце не попал.

(1\_3). Это было тяжело. Мало того, что крокодилов в этом мире немного, нужно было довести нужную цель для состояния, близкого к Грому (на случай, если кто-то решит основательно осмотреть гроб с трупом). За два дня цель нужно было откормить, разрисовать (всего татуировок было около 20), ранить ( помимо двух добивающих ран у Грому было ещё несколько десятков выстрелов и порезов, нанесённых ранее), одеть в лучший костюм Грому и так далее.

## РЕАЛИЗАЦИЯ.

В первой стычке в ближнем и дальнем бою (управление и действия немного разнятся) игроку показывается панель с основными действиями персонажа в данной части геймплея.

Многие события будут иметь скрытый от игрока таймер. Игрок может успеть запечатлеть какое-то событие, предотвратить его или, наоборот, помочь ему произойти. Или не успеть и затем разгребать последствия.

## НАРЕЗКА.

Einwis – это сокращение от «Everything is not what it seems» или «Всё не то, чем кажется».

Это должно быть нечто среднее между сказкой и триллером...

Волка должны были звать Амадей (отсылка на Иоганна Хризостома Вольфганга Амадея Моцарта, чтобы он мог своё имя произносить как А-у-у-у-мадей, но я не захотел делать из него музыканта или кого-то близкого).

Боевая система пока не выглядит сильно. А вот с созданием уровней точно придётся пострадать... Они напрямую зависят от развития сюжета... Да, куча механик там вряд ли будет. Какая-никакая физика объектов – это ок.

У меня есть мысль. Мне она не нравится по некоторым причинам.

1. Я её уже проворачивал. Да, в качестве побочного задания (как загадки Энигмы или типа того), а не движущей силы сюжета (как оригами из Heavy rain, если я не ошибаюсь), но всё же повторяться не хочется.

2. Этот ход сделает сюжет куда более предсказуемым, что ли... С самого начала будет примерно понятно, кто главный злодей. Я же планировал так, что он будет понятен в худшем случае к середине игры, а в лучшем - до самого конца.

3. Многие персонажи будут восприниматься однобоко, что отходит от моей первоначальной идеи. Например, самый честный человек из представленных мог оказаться тем, кто убьёт всех, потому что поедет крышей от перманентного страха за свою жизнь. Со введением данной идеи подобные "закономерные, но исключительные" ситуации придётся вырезать.

С другой стороны, эта идея неплоха по следующим причинам:

1. Игру с понятным сюжетом легче разрабатывать, потому что вариантов просчитать придётся меньше.

2. В текущей версии сюжета персонажи имеют натянутые отношения, но точка невозврата отсутствует. Нет события, которое бы наконец закрутило всех подряд в таком калейдоскопе пиздежа и пиздеца, что в жизни не разгадать. Моя идея добавит эту точку и сюжет завертится сам собой.

3. Сюжет пополнится ещё одним колоритным персонажем, который так или иначе перетянет одеяло на себя, что позволит чуть халтурнее прописывать тех, кого вальнут первыми.

Суть идеи такова: ввести персонажа, которого я прозвал "Чарльз Монро".

Анонимный информатор, который посредством тысяч жучков и камер десятилетиями собирал компромат на всех подряд и перед смертью от болезни, лечение которой требует неподъёмную сумму денег, решил обнародовать свои материалы в надежде, что люди под угрозой шантажа заплатят столько денег, чтобы хватило и на лечение, и на пластического хирурга, и на новые документы, и на оставшуюся жизнь, хотя и в страхе.

Ну или его вычислят и убьют. Его устроит любой вариант. Ему и так осталась пара месяцев.

Изначально это был радикально настроенный детектив, который не гнушался блефовать или выбивать показания силой. В оригинальном sci-fi концепте он оплатил создание сотен роботов, которые разлетелись по разным планетам и продолжили его дело. Тогда сбор "Протоколов допроса" был той ещё головной болью для игрока, но показывающий изначально благородные цели персонажа.

Перепевки "Chery Chery lady", от пересмешника которые можно собрать в нескольких локациях по частям.

Как веселья курьер,  
Двадцать лет инженер,  
Не устал ещё петь и плясать?

Спрашивал белый свет -  
Не найду я ответ.  
Моё сердце уж поздно менять...

Как на всех... Мне наплевать... Ох...

Грешник бедный нежно  
Стерве срежет кожу,  
Выпотрошит нахер  
И сделает жаркое.

Деткам старый грешник  
Перережет глотки,  
Выколет им глазки  
И чучела готовы.

Я немного подумал и решил не убивать ГГ в прологе. Шанс наступления события, при котором он ГАРАНТИРОВАННО умрёт, кажется большим (а именно  $0.8 \cdot 0.1 \cdot 0.3 = 0.024$  или 2.4% В ОДНОМ СОБЫТИИ и  $0.6 \cdot 0.2 \cdot 0.8 = 0.096$  или 9.6% В ДРУГОМ СОБЫТИИ), но, чтобы хотя бы одно из этих событий наступило, ГГ должен услышать разговаривающих персонажей (а он может без проблем пройти мимо) и попытаться подслушать диалог (а игрок сам решает, делать это или нет).

Учитывая, что ГГ – полицейский, подслушивание – это И его работа, И нарушение неприкосновенности частной жизни.

А проблема таких ВНЕЗАПНЫХ смертей в том, что я не знаю, где обучать игрока борьбе...

Драка в баре НЕ гарантирована. Драки в прологе (с какой-нибудь шпаной или той же элитой после неудачного подслушивания диалога) или ВООБЩЕ В ИГРЕ (теоретически можно сделать так, что игру можно пройти ВООБЩЕ БЕЗ БОЁВ, только дипломатией) НЕ гарантированы. А размещать обучающую ВООБЩЕ ВЕЗДЕ – это накладно по ресурсам...

Больше скажу: если драка в баре начнётся, ГГ ТОЧНО ПИЗДА, потому что там по текущему сюжету будут участвовать, НА МИНУТОЧКУ, ТРИ САМЫХ ОПАСНЫХ ПЕРСОНАЖА В ГОРОДЕ (Гиена, Волк и Ворон), Крокодил (5 место) и Змея (7 место).

Там, ебать, ТАКИЕ величины собрались, что каждый из них может положить ОТРЯД СПЕЦНАЗА (волк теоретически даже два завалить может).

Я вынужден прописать путь дипломата (пацифиста), потому что там есть максимально пизданутые враги (и я ничего не могу с этим поделать), но, блять, жанр у игры – это комбинация Beat 'em up и Shoot 'em up, а не учебный симулятор ходьбы... Это будет самое скучное прохождение (по крайней мере, в плане игрового процесса), но оно будет самым правильным.

Я вынужден наказывать игрока за излишнюю дерзость практически гарантированной смертью, не объясняя, на кого не надо залупаться, потому что сюжет станет более предсказуемым (для триллера это будет фатально).

Я:

Можно ли изменить на некоторое время транслируемый поток по TV в конкретном месте?

Технологии ориентировано 80-х годов прошлого века, США.

GigaChat:

Да, в 1980-е годы было возможно временно изменить телевизионный сигнал в определенном месте, хотя это требовало значительных технических усилий и специальных знаний. Вот некоторые методы, которые могли бы использоваться в то время:

Методы изменения сигнала:

1. Перехват аналогового сигнала: Аналоговые сигналы телевидения передавались открытым способом, что позволяло

злоумышленникам перехватывать и изменять их. Для этого использовались мощные передатчики, способные заглушить оригинальный сигнал и заменить его собственным.

2. Использование ретрансляторов: Ретрансляционные станции могли быть использованы для передачи измененного сигнала. Это могло включать захват контрольных сигналов или физическое вмешательство в оборудование.

3. Физический доступ к оборудованию: Изменение сигнала могло быть достигнуто путем физического вмешательства в антенны или другое оборудование вещания. Например, замена кабеля или подключение дополнительного оборудования.

#### Примеры реальных случаев

Один из известных примеров произошел в Чикаго в 1987 году, когда неизвестный хакер смог прервать эфир WGN-TV, вставив собственное видео с персонажем Макса Хедрума. Этот случай продемонстрировал уязвимости аналоговых систем телевещания.

Таким образом, изменение телевизионного потока в определенное время и в конкретном месте было технически возможным, но требовало значительного уровня технической подготовки и ресурсов.

Я:

Кто мог прервать эфир WGN-TV в Чикаго в 1987 году? Какими профессиональными навыками он должен был обладать?

GigaChat:

Прерывание эфира WGN-TV в Чикаго в 1987 году остается загадкой, поскольку личность виновника так и не была установлена. Однако этот инцидент предоставил ценные уроки о безопасности телевизионных передач и подчеркнул необходимость улучшения мер защиты.

Для успешного прерывания эфира WGN-TV в 1987 году злоумышленнику потребовались бы следующие профессиональные навыки:

1. Знание аналоговых телевизионных технологий: Понимание принципов работы аналоговых телевизионных сигналов, включая частоты, модуляцию и передачу.

2. Опыт работы с радиооборудованием: Способность настраивать и эксплуатировать мощные передатчики, антенные системы и другое специализированное оборудование.

3. Технические знания в области электроники: Умение проектировать и строить электронные схемы, необходимые для перехвата и замены телевизионного сигнала.

4. Понимание местных условий вещания: Информация о частотах, используемых местными станциями, и знание местоположения передающих вышек.

5. Способность к тайному действию: Навыки планирования и исполнения операции таким образом, чтобы избежать обнаружения и идентификации.

Эти навыки указывают на высокую степень технической компетентности и опыта в области телекоммуникаций. Несмотря на то, что личность нарушителя осталась неизвестной, этот случай подчеркивает важность непрерывного совершенствования мер безопасности в индустрии вещания.

