

Однажды невероятно могущественный алхимик получил формулу вечной жизни, Существо, что обрело вечную жизнь таким способом, не взрослеет и не стареет, не нуждается в речи, еде или сне, не болеет и не оставляет потомство. Оно было бессмертным, но не неуязвимым. Фактически оно являлось сосудом, наполненным жидкостью, окрашивающейся в различные цвета, отражающие его эмоции.

Только путём выжимания мозгового вещества и крови из сердца только что убитого существа, смешения с его раздавленными глазами и отваром из корней и цветков папоротника, лотоса, ириса, нарцисса и чёрной лилии, прочтения определённого заклинания и настойки несколько дней в стеклянном закрытом сосуде можно получить воплощение этого существа. Несоблюдение пропорций может привести к непредсказуемым последствиям. Полученная жидкость в каком-то смысле фиксирует состояние человека в момент смерти. Убийца или вор при жизни, не раскаявшийся в своих преступлениях, будет продолжать этим заниматься после обращения. Человек, не познавший любовь, не познает её в новом облиции.

Всё началось с крысы. Затем на эксперименты отправились змеи, птицы, коты, собаки и, наконец, люди. Всё это время использовались старые и больные существа на пороге смерти.

За время экспериментов волшебник тронулся умом и осознал, насколько ужасными вещами он занимался. Но он не подозревал, что кто-то пробрался в его лабораторию, скопировал рецепт и проводил ритуалы над лично убитыми людьми.

Спохватился волшебник слишком поздно, когда привёл своего правнука показать ему свою лабораторию и застал преступника за переливанием и смешиванием недавно созданных существ. В тяжёлой борьбе негодяй одержал победу и сделал из своих противников обитателей стеклянного государства, но сам, осознавая свою скорую смерть, влил вместо обычных ингредиентов, получаемых от существа, свою кровь, что дало ему новую жизнь, хотя и лишённую эмоций. Этот сосуд был чёрным снаружи и внутри.

Следующие несколько сотен лет рецепт копировался, редактировался и уничтожался вместе с созданными с его помощью сосудами, пока кем-то из далёких потомков автора оригинального метода не было решено открыть музей со всеми уцелевшими сосудами. На поиск и скупку всех экспонатов потребовались десятки лет и миллионы денег. Ещё сложнее было определить, по какому принципу выставлять сосуды. Приглашённые эксперты были вынуждены наощупь определять время изготовления сосуда, поскольку открывать его запрещено.

Схема витрин в музее (размер ячейки 1.5x0.3 м):

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 (Люкс)	11	12	13	14	15	16
5													Охроним	Волеар		Смерть
4			Ворон			Мудрец				Ереиарх						
3		Манекен			Монтем			Фоджилл		Королева		Па Га	Сё Во		Харжим	
2			Волк					Павлин					Тревивон		Маджиса	
1	СТАРТ	Торбиви			Паук		Змея				Роза					

Зелёный (Yellow green 3)

Фиолетовый (Magenta 2)

Красный (Red)

—

—

—

дружелюбный

переходящий

враждебный

(персонаж будет помогать нам со старта игры).

(персонаж будет нам помогать после победы над ним).

(персонаж не будет помогать нам никогда).

5 уровень — выше облаков.
4 уровень — облака.
3 уровень — горы.
2 уровень — воздух.
1 уровень — земля.

Главный герой — сосуд, в котором заключён подросток-маг, освоивший перемещение на короткие дистанции с помощью порталов, создаваемых руками — этот навык сохранился с ним.

Боевая система:
Перекатываться нельзя.
Есть блок, парирование и уворот.

Огромный урон от падения.

Днём игрок получает информацию об этом мире, ночью — исследует его. И он не один это делает.

Есть открытые, прозрачные существа (что в голове и сердце, то и на "лице" с "языком"), есть невозмутимые, а есть - пропускающие какую-то часть наружу. Но все они хрупки.

Есть дух, от силы которого (её можно повесить) зависят его возможности в реальном мире. Достаточно сильный дух может тащить свой сосуд с собой, потому что он не может без него долго находиться. Таким образом сосуд может быть точкой возврата в случае потери силы духа. Дух пострадал - влетел в сосуд обратно.

Изначально это должен был быть флакон с конечностями того, чей разум внутри него...

А дух делает разработку сложнее, при этом портит изначальную концепцию.

ЛУЧШИЙ вариант в данной ситуации - сделать одного (возможно, даже обучающего) босса металлической статуэткой, держащей флакон (дескать, часть жидкости пролилась ещё и на фигурку, поэтому она как живая, но, сука, не живая).

Победа над этим боссом переводит фигурку под твой контроль. И всё. Фигурка - твой компаньон, которая таскает тебя везде и сражается на твоей стороне.

НО ЭТО Ж ПИЗДЕЦ. Надо сделать что-то НЕБОЛЬШОЕ.

Изначально символы для Харжима должны были быть в разных частях карты, но в данной системе это превращает игру в полный кошмар.

Эта механика будет внедрена в хардмоде «Чистое зло».