

СУТЬ.

Хардкорная JRPG.

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

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), «связанные» (люди, прошедшие обряд связи с существом-покровителем) и «избранные» (скопившие достаточно денег для создания физического воплощения духа — фактически работа, в которой заключена часть разума связанного существа).

ИЕРАРХИЯ.

Иерархия существ, с которыми можно связаться. Чем ниже существо, тем ниже статус человека, с которым оно связано.

Общие для всех существ положения звучат так:

1. Чем сильнее существо, тем больше его возможное влияние на мир (тяжелее доступные для взаимодействия объекты, способности от простого касания повышаются до телепортации и так далее).

2. Чем сильнее существо, тем больше информации (слышимой, видимой) он может запомнить, чтобы передать её хозяину при необходимости. Более сильные духи могут чувствовать запахи и даже вкус.

3. Чем сильнее существо, тем больше у него независимости и тем меньше у владельца над ним власти. Убить (или как-то навредить) дух не может.

Таблица существ и их сил в разные временные промежутки.

Название (класс).	Силы (в общем виде).	Силы (частные случаи).
Разрушитель.	Духу не нужна команда хозяина, чтобы применять свои силы.	Может телепортировать объекты. Некромантия. Создаёт клона владельца.
Контролёр. (Высший и Низший).	Дух влияет на людей без касания.	Может вызвать остановку сердца или дыхания, приступ мочеиспускания или дефекации, отправить в кому. Гипнокинез. Покрывает части тела владельца духовной бронёй — защитой от воздействия физического оружия и более слабых духов.
	Дух влияет на предметы без касания.	Телекинез, электрокинез, пирокинез, геокинез, токсикинез, аэрокинез, гидрокинез, криокинез.
Манипулятор. (Высший и Низший).	Дух касается людей (и они это ощущают).	Может бить людей, душировать, бросать (если сможет поднять их).
	Дух касается предметов.	Может держать предметы в руках, толкать их или кидаться ими. Может одеться или раздеться.
Фиксатор. (Высший и Низший).	Дух ощущает людей, в том числе их эмоции.	Дух может почувствовать, что за ним или его владельцем наблюдают.
	Дух ощущает предметы.	Если кинуть их в духа, он почувствует боль. Духу будет неприятно ковыряться в замочной скважине или проходить сквозь стену.
Последователь.	Дух общается со владельцем.	Дух может быть настолько слабым, что человек его не слышит, но это временно.

ПРОКАЧКА.

Прокачка существует для нескольких видов активности.

1. При медитации (обряд прокачки) скорость заряда действия повышается на 0.1 для самого левого отрезка, скорость на котором не достигла предела. Скорость на этапе R не может быть больше скорости на этапе R-1.

2. При тренировке и в битве могут повыситься следующие параметры:

Параметр.	Способы повышения в тренировке.	Способы тренировки в битве.
Здоровье.		
Сила атаки.		Серия ударов.
Выносливость.		Долгие, изнурительные сражения.
Скорость движения.		Быстрое перемещение.
Скорость атаки.		Быстрые удары и их серия.
Скорость реакции.		Быстрые уклонения, блоки и парирования.

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Есть следующие виды действий:

Удар.

Быстрый.

Сильный.

Блок (выставление оружия для защиты).

Удар, во время которого оружия врагов столкнулись, считается блоком.

Парирование (идеальный блок).

Движение.

Влево.

Вправо.

Вперёд.

Назад.

Вверх (прыжок).

Вниз (приседание).

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

Это даёт возможность бить под неожиданными углами.

Сочетание клавиш.	Результат.
Назад + быстрый удар + вперёд + сильный удар.	Отскок и контратака.
Вперёд + вверх + вверх + вперёд + сильный удар.	Удар из-за головы с разбега о землю после прыжка.
Вниз + вперёд + вправо + вверх + сильный удар.	Размашистый удар слева направо снизу вверх в выпаде.
Влево +назад + вправо + вперёд во время удержания сильного удара.	Круговой удар против часовой стрелки.
Вправо +назад + влево + вперёд во время удержания сильного удара.	Круговой удар по часовой стрелке.

Все действия можно заряжать.

Когда действие заряжается, у целевого объекта (лезвие, части тела и прочее) 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).

Шкала зарядки присутствует у каждого персонажа и имеет 6 промежутков (от отсутствия заряда до максимального заряда), каждый из которых можно пройти с определённой скоростью (постоянное расстояние 1, делённое на время зарядки). Скорость для каждого промежутка измеряется от 0 до 1.

Существует 3 коэффициента:

Базовый.

Текущая прокачка. На этапе R в 4 раза меньше, чем на этапе R-1.

Добавочный.

Промежуточное, бонусное значение.

Усиливающий (если он меньше 1, то ослабляющий).

Зависит от разных эффектов (ускорение, замедление и прочее).

Если персонаж 1 использует атаку на персонаже 2, заряженную хотя бы на ту же степень, заряд обоих тратится.

Если заряд персонажа 1 больше, персонаж 2 получит ещё больше урона.

Иначе персонаж 1 потеряет накопленный заряд, а персонаж 2 — здоровье, но не заряд.

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

Их тоже можно заряжать.

Максимальный размер отряда 5 персонажей.

Стандартное поле для расстановки персонажей — квадрат 5 на 5 при общем количестве доступного места — квадрат 7 на 7 (чтобы каждый персонаж мог увернуться в нужную сторону).

В некоторых миссиях могут быть более узкие поля, чтобы персонажам было сложнее уворачиваться.

В некоторых миссиях могут быть более широкие поля, чтобы персонажи могли разделиться и напасть с разных сторон.

ПЕРСОНАЖИ.

Основные персонажи.

Кратко.	Подробно.
Юсет Кинура. Протагонист.	Совершеннолетний на момент начала игры (20 лет). Студент старших курсов специальности «Экономика и право».
Аюми Иена Такухасо (ныне Кинура). Мать протагониста.	Закончила университет по специальности «Банковское дело». Работает финансовым аналитиком. Сейчас ей 40-45. Связалась с низшим духом-фиксатором, который активно используется ею для облегчения рутины. Пока Аюми прибирает квартиру или готовит, дух печатает или листает документы для передачи информации в более компактном виде.
Дзюсива Кинура (Jushiwa Gosey Kinoura). Отец протагониста.	Журналист по образованию и профессии. Ненамного старше Аюми. Связался с духом-последователем, который за время связи стал высшим фиксатором (обычно держит лёгкие предметы вроде фотокамеры или блокнота, но хорошо чувствует эмоциональное состояние людей вокруг себя). Иногда дух может по «эмоциям в воздухе» почувствовать нестандартные события, которые произойдут в ближайшее время.
Осуно Худзикаме. Библиотекарь.	Уже не молод (55-60 лет), но всё ещё «в строю». Связался с духом-фиксатором, который за время работы усилился до низшего контролёра (может управлять пылью, мастерски изготавливает оригами).
Ахира Сатан Одага. Лояльный Седой Сыщик.	Крайне полезный персонаж по своей сути. Первоклассный разведчик, профессиональный убийца, мастер пыток — всё про него. Он очень полезен в бою, но лучше его оставить в лагере по следующим причинам. 1. Он очень хорошо слышит и видит, поэтому может устранять диверсантов до саботажа. 2. Он убедит наводчиков выдать свои секреты. 3. Поскольку он не может согнуться, он не может лечь без очень сильной боли, поэтому он может спать либо сидя (что позволит кому-то привязать его), либо стоя в открытом пространстве или возле объекта, к которому его не получится привязать. Как следствие, ночью он патрулирует вокруг лагеря или стоит на страже где-то в центре, даже во сне улавливая подозрительные звуки. 4. Если построить тренировочный зал, он даст квест на общую первую тренировку, на которой он обнаружит подстрекателей и найдёт заместителя (человека, который является хорошим бойцом и лояльным оппозиции), чтобы оставлять лагерь на него в случае своего отсутствия. Более того, пока он в лагере, он будет тренировать других (поскольку сам на миссиях будет очень незаметно прогрессировать вплоть до последней трети).
Кенши Мудасато. Лояльный Следопыт ужаса.	Обладает сдерживающими стержнями, вблизи которых духи и их физические воплощения не могут находиться из-за ощущения жжения.

[illegible]

Опциональные персонажи.

Кратко.	Подробно.
<p>Отец и сын. Бежали из сожжённой врагами деревни, ищут тихое место для жизни.</p>	<p>Враги — 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. Дух отца — высший манипулятор.</p>
<p>Девушка лёгкого поведения.</p>	<p>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. Связана с низшим фиксатором, который обычно находится где-то поодаль с камерой.</p>
<p>Усин Тодусаки. Аспект лжи.</p>	<p>Мужчина, связанный с высшим контролёром. Способен загипнотизировать персонажей.</p>
<p>Кендзи Цузайхо (убийца лисьего клана) и Нусаки Цузайхо (убийца из лисьего клана).</p>	<p>Два брата-близнеца, Кендзи и Нусаки Цузайхо, родившиеся в лисьем клане и разделённые в детстве. Кендзи был украден кланом журавлей, воспитан ими и обучен искусству убийства. Пока Нусаки выступал телохранителем главы лисьего клана на дипломатической миссии, Кендзи с небольшим отрядом после тщательной подготовки истребил почти весь свой биологический род (некоторым удалось сбежать). Нусаки знает, что Кендзи причастен к геноциду клана, а Кендзи знает, что Нусаки — один из выживших, но они не знают о своём родстве. С тех пор братья хотят избавиться друг от друга. Если их обоих привести в лагерь, Кендзи попробует начать поединок сразу, а Нусаки — вывести брата в место, свободное от людей. Если их не примирить каким-то образом, один брат будет зол на нас за поддержку второго. Кендзи — ориентированный на мобильность воин в лёгкой броне и с 6 саями на нитях, которые нередко использует для метания. Связан с низшим контролёром (первоначально низшим манипулятором), который использует боевые вееры и управляет ветром. Нусаки — хитрый боец в средних доспехах, вооружённый копьем и 8 кунаями. Связан с высшим манипулятором (первоначально высшим фиксатором), переносящим около 20 кунаев и имитирующим различные звуки.</p>
<p>Чойсен. Кероледи (сокращение от керосиновая леди). Бензель (сокращение от бензиновая</p>	<p>Чойсен сирота с рождения. Ввязалась в криминал. Стала ученицей Лесоруба (местный мастер боевых искусств, по совместительству важный человек в какой-то банде), продвинулась по карьерной лестнице. Ей удалось собрать большие ботинки с выдвигающимися бензопилами сзади, а также гигантский меч с лезвиями.</p>

[illegible]

--	--

Основные фракции.

Группы людей, действующие на большой территории.

Кратко.	Подробно.
Седые Сыщики (Silver sleuth).	<p>Тайная полиция, которая должна любой ценой выполнить поставленную задачу. В перечень поручений входят поиск, слежка, поимка и иногда убийство. Цели — противники режима, особые преступники и даже потенциально опасные граждане.</p> <p>Каждый из них связывается с достаточно сильным духом (как правило, низшим манипулятором), за годы тренировок и службы усиливая его до высшего контролёра.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Следопыты ужаса (Terror trackers).	Особый отряд, занимающийся преступлениями, совершёнными отвязанными или дикими духами.

Второстепенные фракции.

Группы людей, действующие на небольшой территории.

Кратко.	Подробно.
Одержимые.	<p>Одержимость — редкое явление, что происходит, если человек связался с настолько сильной сущностью (чаще выходит наоборот), что он не способен её контролировать. В этом случае «владелец» духа выступает физическим воплощением его воли. Такие люди непредсказуемы, их часто убивали как преступников или избавляли от связи с духами насовсем (чтобы ситуация не повторилась).</p> <p>Около века назад был построен госпиталь для духовно больных (так раньше называли одержимых), а затем пациенты и равнодушные построили деревню одержимых, где живут подобные люди.</p> <p>Была создана технология «Сдерживающая маска». Как нетрудно догадаться, это маска, которая подавляет активность духа и не позволяет ему взять верх над человеком. Каждый врач в госпитале обладает несколькими такими масками.</p>
Цветы смерти.	

СЮЖЕТ.

Главный герой незадолго после наступления совершеннолетия проходит обряд поиска существа для связи и, сам того не осознавая, видит Пожирателя миров. Мозгоправ, увидевший образ божества гораздо ярче, очень громко крикнул, после чего убил себя ритуальным ножом. Контролёр всё понял и вызвал пару Седых сыщиков для ареста ГГ и последующей незаметной казни. Ещё 4 Сыщика были отправлены на поиски родителей ГГ, над которыми затем следовало провести ритуал очищения памяти.

Один Сыщик находит мать ГГ дома и, пожалев её, рассказывает ей суть своего нахождения и позволяет им сбежать. Мать очень не хочет бросать супруга, но Сыщик ей прозрачно намекает, что, скорее всего, он уже мёртв.

Действительно, отцу повезло гораздо меньше. Его дух-фиксатор почуял несколько подозрительно холодных взглядов на своём владельце. Он смог уговорить хозяина бежать подальше от Сыщиков, а при попадании в западню усилился и начал оказывать сопротивление, которое было подавлено парой подросших Следопытов. Отец был убит, а дух — изгнан. Единственное, что успел сделать дух перед изгнанием, — несколько раз сфотографировать Сыщиков, убивающих **Дзюсиву**, чтобы раскидать снимки по ветру в надежде, что их поймут неравнодушные люди.

В процессе сбора вещей выяснилось, что идти оставшейся части семьи не к кому. Родственников нет (если не считать дальних, живущих в другой префектуре и имеющих не очень хорошие отношения с семьёй протагониста), друзей подставлять не хочется (они могут погибнуть фактически ни за что). Приходится подаваться в бега безлюдными улицами подальше из страны.

К тому времени последствия действия духа **Дзюсивы** начали проявляться. Несколько жителей обнаружили фотографии, позвонили знакомым и отнесли снимки в оппозиционное издательство, которое начало печатать разгромную статью.

Диалог ГГ и Библиотекаря.

Начало.

ГГ: Библиотекарь, вы же очень человек, так ведь?

Б: Истинно так.

ГГ: Как вы думаете, вы сможете объяснить, почему за мной охотятся Седые Сыщики?

Б: Что вы увидели во время ритуала связывания?

ГГ: Сначала я ничего не видел, а потом я понял, что я плаваю в бездне. Подо мной открылся налитый кровью глаз размером с планету. Потом ещё один появился передо мной. Потом ещё несколько с разных сторон. А потом я резко проснулся, потому что Фиксатор закричал и воткнул себе нож в шею. Контролёр как-то постучал в дверь, оттуда вышла пара Сыщиков и схватила меня.

Б: Ооо... Ты увидел Астральный сон... Это всё объясняет.

ГГ: Что?

Б: Вы не знаете, что такое Астральный сон?

ГГ: Нет...

Б: Что ж... Я должен рассказать, какой человек создал всё Астральное в нашем мире.

С этого момента можно прервать Библиотекаря.

ГГ: Давайте ближе к делу.

Б: Примерно две сотни лет назад ходил по земле один паренёк. Звали его Сато Мурн. У него всегда были с кем-то проблемы. В школе учеников раздражала его излишняя правильность, учителей – его желание дойти до истины любой ценой. Еле-еле закончив школу хорошистом, он поступил в университет, куда устроился преподавателем после идеального окончания обучения. Он был уверен, что худшие годы позади, но вскоре выяснилось, что верхушка держится друг за друга больше, чем за него. Он уволился из университета, написал несколько докладных, верхушку сократили, подразделение распалось.

Если прервать здесь, лояльность Библиотекаря уменьшится на 1.

Б: Он перешёл в другой университет, но там ситуация была ещё хуже. Он заново поднимался по карьерной лестнице, ругался с руководством и получал поддержку от других недовольных коллег, пока ему это не надоело. Уволился, написал несколько докладных, одного сотрудника даже казнили после этого...

Б: Однажды он стал подозрительно тихим. Оделся в чёрное, купил несколько серпов, точильных камней, динамитных шашек и немного топлива для зажигалки. Всё это потом нашли у него дома. Он прошёлся кровавым ураганом по всем местам, где ему было плохо. Он убивал мирных людей десятками, попутно цитируя стихи или напевая мелодии собственного сочинения, а при каждой попытке ареста он давал такой отпор, что после полусотни трупов полиция сдавалась. Страшное было время...

Если прервать здесь, лояльность Библиотекаря уменьшится на 3.

Б: Когда его всё-таки удалось поймать, при нём был обнаружен лист бумаги с несколькими десятками имён, написанных его кровью и часть из них была перечёркнута, по всей видимости, кровью тех, кто был написан ранее.

Б: Изначально его собирались публично казнить как особо опасного преступника, потенциально склонного к побегу, однако он как будто смирился со своей участью, поэтому его решили как следует изучить перед вынесением приговора. Он охотно позволял копаться в своей голове и очень подробно отвечал на все вопросы. Эти ответы пошли в его личное дело к куче вещественных доказательств, показаний свидетелей и разведанных Сыщиков. Насколько я знаю, это дело состояло из тысячи страниц или около того.

Если прервать, лояльность Библиотекаря уменьшится на 5.

Здесь начинается фрагмент «ближе к делу».

Б: Всю свою жизнь он видел сны, в которых он умирал. Его сжигали, топили, потрошили заживо и ели несколько существ, расстреливали, взрывали, резали и даже переезжали поездом. Иногда он сознательно шёл на смерть, чтобы проснуться, а иногда он, не ощущая себя во сне, держался до последнего и выползал из кровати вымотанным...

Б: Однажды ему пришлось в голову записывать свои сны так подробно, насколько это возможно. В том же дневнике он писал стихи, беспросветно мрачные или бесконечно жестокие. Ещё там он зарисовывал увиденных во снах существ, которых не мог описать словами, а также записывал музыкальные партии на нескольких инструментах. Наиболее поражающим в дневнике было то, что он указывал в качестве инструментов крики людей во время отрубания пальцев, скрежет металла о стекло, взрывы и прочие страшные звуки, но при воспроизведении этих партий находились те, кто считал их прекрасными.

Б: В конечном счёте все, кто попытались глубоко залезть ему в голову, почти моментально убивали себя, а читавшие его дневник пропадали без вести. Рукопись нарекли **Астральным Измерением**, а её фрагменты – **Астральными Снами**, **Астральными стихами** и так далее... И, мне кажется, вы увидели что-то подобное, поэтому от вас было решено избавиться, чтобы не повторилась старая трагедия...

Если игрок дослушал текст без прерываний, лояльность Библиотекаря повышается на 5.

Б: Что вы думаете по этому поводу?

ГГ может выбрать реакцию.

ГГ: Я в замешательстве...

Гнев. Повысит лояльность Библиотекаря на 2.

ГГ: Как они вообще могли?! Убить кого-то всего лишь из-за подозрения?!

Б: Ооо... Загнанный зверь способен на куда более ужасные вещи.

ГГ: В каком смысле?

Б: Наверное, вы уже заметили, что в народе с каждым днём возрастает недовольство правительством. Точнее, оно становится более явным, поскольку ранее единичных нарушителей порядка могли устранить Седые Сыщики. Сторонники режима признали в вас угрозу, а его противники — лидера. **Дзи Суо Фе** всеми силами пытается сохранить свой статус и показательная казнь могла бы на время сдержать народный гнев.

ГГ: Это его не оправдывает. Это несправедливо.

Б: Вот именно. Именно для восстановления справедливости мы здесь находимся.

Непонимание. Повысит лояльность Библиотекаря на 1.

ГГ: Это... Странно. Я, конечно, читал об этом и даже видел пару мифических существ из металла, ходящих рядом с важными персонами, но я не верил, что со мной захочет связаться что-то подобное.

Б: Жизнь полна неожиданностей и не все из них приятны. Хорошо или плохо то, что с вами произошло, никто не знает. Это прошлое и его придётся принять. Будущее в этом смысле гораздо важнее, потому что его можно хотя бы попытаться изменить.

Страх. Повысит лояльность Библиотекаря на 1.

ГГ: То есть, теперь я вынужден до конца своих дней трястись за свою жизнь... Каждую секунду оглядываться, быть готовым схватиться за оружие...

Б: Скорее всего, вы правы. **Дзи Суо Фе** либо найдёт преемника и тот также захочет вас убить, либо будет убит кем-то из бунтовщиков, который захочет вас разыскать для предложения императорского титула, но это точно не понравится сторонникам бывшего правителя или знати и всё вернётся на круги своя... Те же действующие лица, но другие роли.

ГГ: Но... Я не хочу становиться императором.

Б: Как вам угодно. Так вышло, что хаос неизбежен, поэтому люди в любом случае когда-нибудь начнут навязывать друг другу свои порядки в отсутствие законов над ними.

Вопрос лишь в том, чего вы хотите: быть среди дерущихся за место под солнцем или быть среди тех, кто даёт это солнце остальным.

Отрицание. Не изменит лояльность Библиотекаря.

ГГ: Я не хочу в этом участвовать.

Б: Я понимаю вас. Я тоже не хотел в одночасье лишаться дома, работы и, возможно, даже семьи.

ГГ: Но вы находитесь здесь. Почему?

Б: Потому что я поверил в вас. Возможно, вы не до конца понимаете своего положения. Вы своим существованием сделали то, что не удалось сотням до вас. Вы вывели императора из себя. Вы заставили его показать свою тёмную сторону, свою слабость и даже уязвимость. Благодаря вам у десятков тысяч ваших соотечественников появились силы бороться с режимом, потому что в нём появилась трещина. Пока вы боретесь, мы готовы плясать с петлёй на шее, но если вы сдадитесь, она затянется у всех. Если вы остановитесь, всё это будет выброшено в пустоту...

ГГ: Хорошо. Вы немного приободрили меня.

Б: Что вы хотели бы спросить по этому поводу?

ГГ может выбрать вопрос.

ГГ: Попробую сформулировать...

Отношение к Сато. Повысит лояльность Библиотекаря на 3.

ГГ: А вы как относитесь к Сато?

Б: Как утверждает общество, я должен осуждать того, кто совершил много плохого в жизни, но я не хочу так рассуждать, потому что именно общество толкнуло его на всё это зло. Лично у меня Сато вызывает уважение. Судя по тому, как он держался во время допросов и суда, он точно не сошёл с ума. Я верю, что он каждый день видел страшные вещи и не мог ими ни с кем поделиться. Я верю, что он страдал больше многих. Я не знаю, как бы я поступил на его месте...

ГГ: Как бы вы его охарактеризовали?

Б: Это сильная личность, чей плот под названием «Рассудок» вышел из берегов одиночества ради поиска сундука поддержки в открытое море эмоций и сел на мель равнодушия, после чего был разрушен волной страха и выброшен обратно.

Отношение к Астральному Измерению. Повысит лояльность Библиотекаря на 2.

ГГ: Вы правда верите, что Астральное Измерение существует?

Б: Скажем так: пока дневник находился в полицейском архиве, Дасе Фуги, брат моей прабабушки и заведующий хранилищем, должен был сделать реплику Астрального Измерения для передачи в императорскую библиотеку на случай, если оригинал будет каким-либо образом уничтожен. Тогда не было возможности сфотографировать оригинал, поэтому пришлось нанять более высококвалифицированных художника и каллиграфа, чтобы в точности передать крайне реалистичные образы и чудовищный почерк преступника. Оба сотрудника в процессе репликации сошли с ума, поэтому пришлось нанять новую пару, которой также пришлось несладко. Только после четырёх таких циклов реплика была готова, но племянник Дасе, Саген Хуги, рассказал мне о существовании ещё одной реплики, которая стала для одной из банд того времени не предметом поклонения, но основой для их кодекса. Более того, они каким-то образом опросили всех, кто учился и работал с Сато, чем он им запомнился. Полученные сведения легли в основу их поведения, стиля одежды и манеры речи.

Б: А дальше информация различается. По одной версии штаб-квартира банды была разрушена землетрясением и все последователи Сато погибли под завалами. По другой банду уничтожили Седые Сыщики под прикрытием другой группировки. По третьей гипотезе банда ввязалась в войну с несколькими более крупными объединениями и погибла полным составом за свои идеалы. В любом случае эту реплику кто-то нашёл и наспех изготовил ещё несколько, а уже их фрагменты утекли в народ в таком количестве, что даже в моей

библиотеке есть папка, которая понемногу пополняется многократно переписанными и адаптированными обрывками данной рукописи.

ГГ: Удивительно...

Отношение к будущему ГГ. Повысит лояльность Библиотекаря на 1.

ГГ: Как вы думаете, что меня ждёт? Вернее... Не превращусь ли я в такого же ужасного человека под влиянием этой сущности?

Б: История Сато — один из множества примеров того, как отсутствие поддержки в тяжкие дни ломает людей. Ваше дело — принять решение. Наше дело — следовать за вами.

Последствия деятельности Сато. Повысит лояльность Библиотекаря на 1.

ГГ: А что случилось после его смерти?

Б: Ооо... Страшные и необъяснимые вещи стали происходить после казни Сато... Человек, который заполнял его личное дело, был убит при загадочных обстоятельствах. Журналист, который публиковал биографии выдающихся личностей своего времени, на следующий день после выпуска под заголовком «Улыбка, которую боятся» покончил с собой.

Б: Как будто этого мало, люди, чьи имена Сато не успел перечеркнуть их кровью, понемногу стали заканчиваться. Их находили мёртвыми и никто не мог объяснить, кто это сделал. Сначала все подозрения пали на банду его последователей, но даже после их похорон убийства продолжились. После этого к делу подключились Следопыты. Они обнаружили аномально злую энергию и решили, что это мстительный дух Сато вернулся, чтобы закончить начатое. К тому времени из живых в списке осталось около 10 человек, а число жертв повысилось на сотню с лишним...

Б: Утверждать не стану, но располагаю такой информацией: начальник полиции решил приставить охрану к потенциальным жертвам, а император отдал приказ провести обряд связи с духом Сато и привести к нему оставшихся людей, объяснив это многократно большими потерями в противном случае. Приказ пришлось выполнить. Людей закрыли с духом в комнате, оттуда тут же начали доноситься крики... Когда они закончились, помещение было всё в крови. Фрагменты тел были разбросаны, одна рука была запихнута кому-то в рот...

ГГ: Какая мерзость...

Б: Но это действительно сработало. Дух исчез, убийства прекратились.

ГГ: Откуда вы всё это знаете в таких подробностях?

Б: Кто-то по линии моего дедушки в то время был в верхушке городской полиции и незадолго до своего ухода опубликовал мемуары, откуда я всё это вычитал.

ГГ: Как это... Удивительно...

Отсутствуют вопросы. Уменьшит лояльность Библиотекаря на 1.

ГГ: Пожалуй, у меня нет вопросов.

Б: Жаль.

Приходит Лояльный Седой Сыщик.

ЛСС: Вот вы где. Я вас обыскался.

Б: Вы всё это время стояли за дверью и ждали, пока мы договорим, так ведь?

ЛСС: Да, но как вы это поняли?

Б: Мой дух за годы работы привык предупреждать меня о прибывающих посетителях. Будь ваша причина более серьёзной, вы бы не стали ждать.

ЛСС: Вы абсолютно правы. Через 5 минут состоится очередная вылазка. Нужно побольше людей снаружи.

Б: Пойдёмте, товарищи.

ГГ: Согласен.

Финал.

Таблица имён и их происхождений.

Имя в игре.	Русская версия.	Японский оригинал.
Сато Мурн (Sato Murn).	Роман господин камень.	Roma Suton San.
Дзи Суо Фе (Ji Suo Fe).	Пожилая колбаса.	Furui soseji.
Дасе Фуги (Dase Fugi).	Непонятно кто.	Dare ga fumei desu.
Саден Хуги(Saden Hugi).	Вообще непонятно кто.	Dare ga meikaku deha ari masen.
Осуно Худзикаме (Osuno Hujikame). Библиотекарь.	Воин бога плодородия.	Houjou no kami no senshi.
Ахира Сатан Одага (Ahira Satan Ogada). Лояльный Седой Сыщик.	Лояльный Седой Сыщик.	Tadami na shiraga no tansada.
Юсет Кинура (Yuseth Kinoura). Главный герой. Протагонист.	Спаситель уничтоженного мира.	Hakai sa re ta sekai no kyuuseishu.
Дзюсива Госи Киноура (Jushiwa Gosey Kinoura). Отец протагониста.	Счастливая жертва обстоятельств.	Joukyou no shiawase na giseisha.
Аюми Иена Такухасо (Ayumi Iena Takuhaso). Мать протагониста.	Скорбящая искательница святости.	Sei sano kanashimi no tankyuusha.
Усин Тодусаки (Usin Todusaki).	Великий лжец.	Idai na usotsuki.
Кендзи Цузайхо (Kenji Tsuzaiho).	Убийца лисьего клана.	Kitsune ichizoku no satsujinsha.
Нусаки Цузайхо (Nusaki Tsuzaiho).	Убийца из лисьего клана.	Fokkusu ichizoku no ansatsusha.
Чойсен (Chojsen).	Женщина — бензопила.	Chenso no jo.
Онико Дзюко (Oniko Juko).	Королева грибов.	Kinoko no joou.
Шиджору Сукуна Тутоу (Shijoru Sukuna Tutou).	Адепт культа саламандр.	Sanshiouuo no karuto no jukutatsu sha.
Адзи Томунасу (Aji Tomunasu).	Мастер клинка и ружья.	Jin to juu no masuta.
Кенши Мудасато (Kenshi Mudasato).	Лояльный Следопыт ужаса.	Kyoufu no tadami na tsuisekisha.
Акеми Гутон (Akemi Guton).	Меч, грабли и веер.	ken to kumate to ougi.
Тори Кусане (Tori Kusane).	Утончённая легендарная курица.	Senren sa re ta densetsu no kei.
