

СУТЬ.

Сделать что-то на теме ловцов снов. В общем смысле ловец снов — это из чего-то сделанный какой-то каркас, на котором находится из чего-то сделанный какой-то узор — это имеет какой-то эффект.

Какой-то сказочный мир, основанный на нитях судьбы, ткани реальности, иглах и прочем. Это не технологии. Это магия (и религия), в первую очередь. Эпоха — возможно, раннее альтернативное средневековье. Каменные храмы там есть, книги там пишут, но инквизиции как таковой там нет. И называют они себя племенем, а не горожанами.

Какой-то консервативный культ решает вернуться к истокам и вместо нитей использовать сухожилия, вены или пучки волос существ. Очевидно, где-то им нужно брать сырьё.

Значит, мы, как потомственный кто-то там, решаем вопрос и искореняем маньяков-еретиков. Или нет.

Да, видов холодного оружия будет немного (по сути, иглы, булавки, скрепки, гвозди, диски и прочие мелочи), зато магии побольше.

И "дерево" прокачки будет выглядеть в виде ловца снов (чтобы игрок мог апнуться полностью и универсальная прокачка была оптимальным вариантом). Можно сделать несколько деревьев прокачки (оружие, выживаемость, магия)

Также можно сделать, что каждая смерть сжирает часть прокачки, не зафиксированную узлом... Чем меньше прокачка, тем больше зла появляется в мире...

СЮЖЕТ.

Миссия «Результаты экзаменов».

Здесь открываются начальные способности ГГ. Задаются они случайным образом (от посредственных до выдающихся).

Миссия «Искоренение ереси». Попытка 1.

ГГ в сопровождении 4 компаньонов отправляется в разведывательную миссию к культу. В процессе все компаньоны бесследно теряются. Когда ГГ подходит к храму культа, который охраняется двумя стражниками, они открывают ворота, а не дерутся с ГГ. Он может подраться с ними, но те будут лишь блокировать его атаки. ГГ заходит в храм, после чего двери за ним закрываются и перед ним появляется лидер культа (также ГГ может ощущать, что за ним из темноты наблюдает ещё 6 пар глаз — так и есть).

ГГ: Что здесь творится?!

ЛК: Рутинный день культа, ничего необычного.

ГГ: Где мои товарищи?!

ЛК: На воле. Мы убедили их вернуться домой.

ГГ: Ты врёшь! Вы похитили их! Вы их пытали или сразу убили?!

ЛК: Мы могли похитить и тебя. И ты стоял бы здесь, опутанный венами своих товарищей, с выколотыми глазами и отрубленными пальцами, будь мы и правда такими жестокими, как о нас говорят. Но здесь нет орудий пыток и крови. Это храм, а не скотобойня.

ГГ: Но твои люди не отобрали оружие у меня! И у тебя оно есть, я уверен!

ЛК: Ты не член культа, а гость, который, похоже, не стремится стать дорогим. Ты можешь быть здесь с оружием, но доставать его мы не советуем.

Лидер культа поворачивается спиной к протагонисту, идёт к концу зала и садится на трон, состоящий из связанных чем-то костей.

ГГ: Не поворачивайся ко мне спиной! Ты не уважаешь меня? Или ты боишься меня?

ЛК: Зачем уважать того, кто не уважает тебя в твоём же доме? Зачем бояться того, что поддаётся контролю? Ты хотел что-то узнать — спрашивай и ступай с миром.

ГГ: Даже не думай мне солгать! Если я не вернусь через два часа, сюда придёт армия!

ЛК: Знаю я вашу армию. Отправить пятерых слабых бойцов на убой тем, на чьих руках кровь тысячи жертв, — только вдумайся, как смешно это звучит. Как будто ваш вождь не надеялся, что вы вернётесь.

ВЫБОР (1 из всех):

ГГ: Не порочь нашего вождя! Он доверил нам разобраться с вами!

ЛК: Как видишь, здесь из вас лишь ты. Порядки наводишь в чужом храме, клеветешь на его обитателей...

ИЛИ.

ГГ: Не говори о наших силах, не проверив их лично!

ЛК: В этом нет нужды. Вы не совладали с моими подопечными. Вы разбрелись и не нашли друг друга — ваша подготовка не выдерживает никакой критики...

ИЛИ.

ГГ: Не прикидывайся святошей! Как будто у тебя и твоих прихвостней руки не по локоть в крови!

ЛК: У стоящих здесь они правда не замараны, но вряд ли ты в это поверишь.

ИЛИ.

ГГ: Ты прав, это звучит глупо... ТАК! Не заговаривай мне зубы!

ВЫБОР ОКОНЧЕН.

ЛК: Ты ведь не знаешь, к кому пришёл, так?

ГГ: К староверу, отступнику, маньяку и некроманту!

ЛК: Охохох, как смешно... С первым согласен. Со вторым... Пожалуй, тоже, хотя вы сами выгнали меня. Лично я никого не убил из людей и не прошу моих последователей об этом. Но некоторые из них меня не послушали — их пришлось предать суду, который устраивали вы. А вот мёртвых я не воскрешаю. Фарш назад не повернуть и меня это радует.

ВЫБОР (можно выбрать все):

ГГ: Как ты объяснишь раскопанные могилы и пустые гробы?

ЛК: Наши обряды требовали мертвецов — это правда. Но с тех пор на ваших землях не появилось ни одной могилы, так? Больных и старых тянет сюда. Здесь они спокойно доживают последние дни, не создавая вам проблем. Разве вы не стремились к поселению, лишённому болезней и скорби, всё это время?

ГГ: Но ты нарушил естественный ход вещей! Нельзя тревожить мертвецов.

ЛК: А вы спрашивали у них, хотят ли они такой судьбы? Их души смотрят на свои оболочки и плачут от ужаса, потому что доски их гробов сломались под толстым слоем земли... Перед тем, как с пользой применить тело мертвеца, я спрашивал его мнение. Согласных ты можешь видеть снаружи и внутри храма, несогласных мы оставляли в покое.

ИЛИ.

ГГ: Почему тогда у нас испортился климат? Это природу прогневали ваши трюки!

ЛК: Ещё пару сотен лет назад ловцы создавались из костей и сухожилий человека, а потом пришли те, кто назвал нашу жизнь и душу священной. От людей и животных вы перешли к растениям, но их духи также приходили к нам. Я видел этот переход и понимал, куда он приведёт. Я пытался вразумить прошлых вождей, но они не слушали меня. Многие сошли с ума, потому что в их ловцах была обгоревшая древесина и её обладатель постоянно кричал от боли. Остатки оторванной лианы также кричали от постоянного напряжения. Ты вообще задумывался, насколько планете больно от нашего существования?

ГГ: Нет...

ЛК: Вот именно. Природа мстит вам пожарами, засухами, наводнениями и штормами за ваше неуважение к ней. Вы довели её до этого. Волков на себе держать — по-волчьи им отвечать.

ГГ: Но почему вдруг природа нам мстит засухами и пожарами? Зачем ей делать больно самой себе?

ЛК: Вы убиваете друг друга для достижения своих целей. Природа вам отвечает тем же. Вы можете прекратить войны, перестать вырубать и сжигать растительность, дробить камни и рыть землю, но тогда вы не сможете найти другие способы получить еду, одежду и кров, не затрагивая души, поэтому погибнете.

ИЛИ.

ГГ: Тогда почему по земле ходят духи людей и порождения тьмы?

ЛК: Духи были всегда. Каждый день что-то да умирает. С помощью ловцов мы могли общаться с нашими предками и перенимать их опыт. Да, они являлись нам в том виде, в котором отправились на тот свет, поэтому на многих из них было больно смотреть, но это помогло нам выжить. От ваших войн мир духов уже трещит по швам, настолько много вы туда отправили растений и животных. Названными тобой порождениями тьмы являются души, которым стало настолько тесно, что они слились друг с другом и прорвались в наш мир. Со временем этих слияний станет только больше...

ВЫБОР ОКОНЧЕН.

ЛК: Что ты скажешь теперь?

ВЫБОР (1 из всех):

ГГ: В твоих словах есть доля правды... Как тогда нам быть?

ЛК: Лучшее, что вы можете сделать, — очистить мир духов изнутри и разорвать с ним связь. Да, из-за этого кто-то из вас погибнет и мудрость предков будет безвозвратно утеряна, но остальные получают спокойную жизнь.

ГГ: А почему именно из нас? Ты не хочешь нам в этом помочь?

ЛК: Я записываю знания наших соплеменников, пока есть такая возможность, а мои последователи ищут самых ценных людей прошлого и настоящего, чтобы их знания помогли нашим потомкам. Нас и так не больше полусотни — нам нужно держаться вместе.

ИЛИ.

ГГ: Если нас послали убить тебя, не такой уж ты и праведный, как говоришь!

ЛК: Это история длиною в сотню лет. Я был неудобен для любой власти. Я понимал её истинные мотивы. Я слишком много знаю, поэтому я опасен для них. Гораздо легче обвинить во всём кого-то, чем признать собственные ошибки. Я был изгнан, но немногие из вас поверили мне. С тех пор мы понемногу наращиваем нашу мощь как физическую, так и умственную.

ВЫБОР ОКОНЧЕН.

ГГ: И чем тебе это помогло?

ЛК: Я могу дать тебе книгу из нашего архива, чтобы ты её показал своему вождю. Я уверен, ему точно будет интересно узнать, что на самом деле его предшественник думал о нём, будущем его племени и его соседях. Правда, кому-то придётся её вернуть сюда. Надеюсь, в следующий раз мы встретимся в более мирное время.

ВЫБОР (1 из всех):

ГГ: Я понял! Ты хочешь, чтобы вождь открыл книгу и его поглотили ужасы тьмы! Даже не смей идти за ней!

ЛК: Ты не сможешь меня остановить.

ВЫБОР (1 из всех):

ГГ: Одну страницу. Не больше!

ИЛИ.

ГГ: Смогу! Это моя миссия и я выполню её ценой своей жизни!

Протагонист собирается ударить лидера культа, но двое его послушников появляются спереди и преграждают дорогу к своему лидеру. Ещё двое появляются сзади и закрывают путь к воротам. Ещё двое нападают с разных сторон, отбивают атаки ГГ и бьют его в ответ, пока тот не падает на пол. Пока ГГ лежит в крови, к нему подходит лидер культа.

ЛК: Мы не убиваем людей. Но человек, считающий нас своим врагом, перестаёт быть человеком в наших глазах.

ЛК: *Поднимает голову и обращается к послушникам* Как начнёт вонять — снимите кожу с конечностей, выпотрошите, вырежьте артерии и высушите их. Кости и артерии отнесите на защиту, кожу — на книги и снаряжение, потроха — на корм скоту. Остальное повесьте на видном месте, чтобы не лезли больше к нам со злыми намерениями.

Послушники: Будет исполнено, Ваша мудрость!

ГГ закрывает глаза.

Игра окончена. Загрузка последнего сохранения...

ВЫБОР ОКОНЧЕН.

ИЛИ.

ГГ: Давай книгу. Но я НЕ на твоей стороне! Вернуться ни с чем — хуже смерти.

ИЛИ.

ГГ: Хорошо. Ты убедил меня. Я передам книгу вождю.

ВЫБОР ОКОНЧЕН.

ЛК: Будь по-твоему.

Лидер культа встаёт с трона и идёт в проём позади него. Несколько секунд спустя он возвращается с книгой, обложкой которой является лицо предшественника вождя, чтобы дать её (или её страницу в зависимости от выбора) протагонисту.

ГГ: Какая мерзость...

ЛК: Согласен. Его лицо за десятки битв покрылось множеством шрамов...

ГГ: Я не это имел в виду...

Протагонист, сдерживая тошноту, спешно покидает храм. Он стучит в ворота, которые снаружи открывают стражники. Пока ГГ приходит в себя за пределами храма, пытаясь забыть это изуродованное лицо, они закрывают ворота и невозмутимо на него смотрят.

ЛК: Когда-нибудь ты нам тоже понадобишься.

НЮАНСЫ.

Лидер культа.

Его отец поработал на скотобойне много лет, был оболган и казнён за что-то серьёзное. Его мать была той ещё актрисой — и плакальщицей работала, и праздники организовывала, и (по нескольким историям) в военные годы была разведчицей. Возможно, на этой почве она сошла с ума.

У самого лидера в детстве обнаружились способности к магии нитей, что раньше не всеми поощрялось (к таким людям относились как к опасности, которую нужно ликвидировать при любой возможности). Особенно с его способностью заглядывать в головы людям и считывать их истинные намерения изнутри (когда он это делает, он правым глазом смотрит на своего собеседника, а левый дёргается в произвольную сторону). Он не мог промывать мозги, но ещё в юности понимал мир лучше всех. Хотя с его репутацией и статусом (которых не было) шансов достучаться до власти имущих у него также не было.

Начинает он диалог по-нигилистически отстранённо (как человек, который видел тёмную сторону человека и не ожидает ничего хорошего), а в диалоге понимает, можно доверять человеку или нет. Протагонисту он доверяет. Он понимает, что мы ещё не утвердились в своих убеждениях, но не манипулирует нами.

Ему не нравится текущее положение дел в некогда родном для него поселении. Ему не нравится, что опять власть собирается обвинить его во всех бедах, лишь бы его устранить. Он порицает убийства, но уже мёртвых он разделявает с тяжело скрываемым удовольствием.

Он является не самым могущественным или опытным магом. У него не самая сильная способность сама по себе, но у неё огромные перспективы. Умение залезать людям в головы позволило бы ему промывать им мозги. Он мог бы заставить кого угодно убить кого угодно, а после этого говорить, что он не имеет к этому никакого отношения. Но он не использует свою силу на максимум. Он понимает, что может найтись ещё один человек, имеющий схожие силы, поэтому никогда не лжёт, не ведёт подковёрных игр и так далее.

РойзОр (в английской версии — Swatmech) (Смотритель архива — Archive keeper).

Один из самых опасных людей в поселении. Мало кто видел его в лицо, но он где-то под землёй. Результаты экзаменов на способности отправляются прямо к нему, как и личные дела абитуриентов. И вообще каждый человек, который когда-либо появлялся в поселении, находится в его архиве. Он придумал классификацию способностей по уровням.

Ниттор (в английской версии — Threamad) (Творец красоты - beautymaker).

Создал множество произведений искусства. Отчасти этому способствовали множество кистей разных размера и жёсткости.

С детства видел ВСЕ нити разными цветами. Учítывая, что их число из одного человека можно измерять тысячами, распутать этот клубок было очень тяжело. Ройзор понял, что у этого человека большое будущее, но ему нужно помочь, чтобы его способность не сыграла против него. Проблему решили изготовлением системы цветных стёкол, каждое из которых оставляло бы свою часть спектра. Таким образом, были созданы чёрное, красное, жёлтое, зелёное и синее стёкла в двух экземплярах, которые в совокупности с оправой, позволяющей менять стекло, были слишком тяжёлыми, поэтому сзади пришлось хорошо закрепить их.

Ниттор использовал свою силу как источник вдохновения. Он помог построить систему дорог в поселении и раскрыть с десяток преступлений, нарисовал множество картин.

Репликатор.
Умеет создавать части тел людей и животных из нитей.

(Архитектор судеб -).

Имеется несколько уровней способностей:

Цвет уровня	Название	Пример
Серый	Неопределённые	Что-то, что встречается слишком редко, чтобы определить его мощь.
Зелёный	Обычные	Что-то активно применяемое в быту, но неподходящее для битвы.
Жёлтый	Необычные	
Оранжевый	Редкие	
Красный	Уникальные	
Фиолетовый	Выдающиеся	
Чёрный	Невозможные	Что-то настолько мощное, что в состоянии перекраивать реальность и уничтожать миры.

ПРАВКИ.

Что я имею сказать. Если природе больно то она не может мстить пожарами, ну или я не поняла. Это два. А раз - идея с ловцами хороша, но надо хорошо процесс создания ловца изучить - не уверена что там излы или булавки нужны. Тонкости крч. В связи с этим - плетение ловца само по себе дело изящное, поэтому и мир как то изящнее надо сделать. Что то похожее на викторианскую эпоху. Мрачновато, но изящно.

Пока у меня в голове рисуется такой храм зиккурат. С племенами, вождями... Ну или тогда погрузиться в каких-нибудь ацтеков, которые те еще любители жертвоприношений. Крч не совсем ясна эпоха.

Да... Есть такое. Он мне не очень нравится, но я с трудом понимаю, чем именно. Лидер культа должен быть каким-то уже древним, повидавшим всякую хуйню человеком.

Да, звучит бредово, согласен.

Можно ли это списать на бред самого культиста? Да.

Можно ли назвать пожары фигуральными? Вряд ли.

В его словах есть смысл. Если люди пренебрегают друг другом ради чего-то важного, то и природа может потерпеть и отдать часть себя ради ликвидации большей опасности.

Так что некоторые обороты звучат органично, а некоторые - слишком современно и потюремному, что ли...

Изящнее, изящнее. Человек, повидавший слишком много дерьма - читай прожженный циник, а если уж он понимает мотивы людей. Какой простор для манипуляций.

Типа монаха отступника, ну или кто там грехи у католиков отпускает? священнослужитель культа - отступник

Старовер - да. Как нитки делали из сухожилий животных, так и тут этим занимались.

Отступник может быть и в другом понимании. Это можно в других сценах раскрыть. Он фактически изгнан из своего племени. За свой ли консерватизм? Или за ересь? Или за какой-то другой грех он сам себя так наказал? А кто его знает...

Необязательно). Ему было бы тогда насрать на людей. Даже на своих последователей.

Думаю, стоит проработать конфликт культа и родины ГГ. Сейчас может быть слишком прозрачно, что сторона культа более "правильная"

Хмм, может, дать больше неоднозначности обеим сторонам

Хотя сейчас мейнстримна серая мораль

Как пример - маскировать добро под зло, а зло под добро

Не знаю даже. Из последнего вспоминаю лишь свой троп из днд, где якобы добро нам стремилось помочь, отправляло на задания, а на пути нам появлялись косвенные намёки на истинное соотношение сторон

Лидер культа сородич ГГ, поэтому он хорошо знает порядки того места. + ему докладывают об изменениях послушники. Да, его сторона действительно более правильная и решить проблему навсегда можно только одним способом, но он рискованный и сделает хуже сейчас, но лучше – потом.

Пока способа без рисков пока нет, а посчитать их никто не в состоянии.

Хочется ввести какую-то банду, которая намеренно умерщвляет всё подряд, чтобы эти смеси душ хлынули на мир. Потому что эта банда работает на племя, которое специализируется на магии нитей. То есть, чем больше душ хлынет в мир реальный, тем меньше останется в духовном - значит, представители этого племени могут ворваться в мир духов, там ликвидировать остатки, закрыться изнутри и хер кто туда доберётся. Даже если физическое тело у них умрёт, их души будут вечны и получают кучу земель. Ура. Просто хотят покоя.

Можно бахнуть ещё какую-нибудь личность, которая обладает той же способностью, что и лидер культа, но она ЕЩЁ сильнее, поэтому и перекраивает общественные мнения под свои нужды. Но нахуя посылать к своему врагу кого-то, если можно заставить его убиться? Хз...

Это точно не будет родня культиста...

Здесь точно не будет перемещений во времени.

Может ли артефакт, сделанный мастером из другого племени, незаметно для всех корраптить разум носителя? Вряд ли... Уж на третьем вожде бы это заметили.

Хочется сделать как в Натлане несколько удалённых друг от друга племён с разной специализацией, своими целями и структурой, но мир сам по себе ограничен ебать как...

Короче, пока буду думать...

Мне нравится, как в моей голове выглядит обучение. И завязка хорошая.