

В этой Мультивселенной Свет и Тьма — два божества.

Свет обитает на поверхности и высоте всего.

Тьма правит на глубине всего.

Свет придумал 7 добродетелей: преданность, инициативность, сдержанность, внимательность, справедливость, открытость и независимость.

Тьма придумала 7 смертных грехов: ложь, ярость, чревоугодие, вожделение, сребролюбие, бездействие и отступничество.

Свет и Тьма не могли управлять всей Мультивселенной, поэтому создали существ, являющихся воплощением грехов и добродетелей, которые также не смогли достаточно эффективно взаимодействовать друг с другом и окружающей средой, поэтому были созданы Отголоски, Осколки и Аспекты греха и добродетели.

Отголоски выполняют роль ангелов или бесов, которые наставляют жителей на определённые поступки. Обычный человек в обычный день не слышит их, но при активном следовании какому-либо пути соответствующий отголосок начнёт говорить у него в голове и, возможно, начнёт ему активнее помогать в следовании пути.

Осколки являются концентрацией греха или добродетели, накапливают силу и в зависимости от текущего уровня заряда могут породить отголосок или осколок, а также восстановить силу уже созданным существам.

Аспекты выступают координаторами отголосков и посланниками воли грехов и добродетелей.

Как правило, эти существа с разных сторон сражаются за волю живых.

Был некоторый подающий надежды полководец, который достойно проявил себя в бою ценой десятков товарищей, закрывавших его своими телами, чтобы он мог убить главаря банды. Когда к нему явился отголосок ярости и начал промывать мозги, тот послушно бросал на мясорубку сотни своих людей, но при этом не знал поражений и захватил множество территорий для своего владыки.

Пришлось вмешаться аспекту Сдержанности, который пришёл к полководцу в облике его пропавшего отца, ради которого тот и встал на военный путь. Отголосок ярости к тому времени разросся до осколка и поэтому общими усилиями аспект Сдержанности был убит.

В ответ на такую дерзость Сдержанность наслал на этого полководца проклятие, из-за которого в спине каждого из его потомков прорастает дерево. Вырвать семя этого дерева нельзя — человек умрёт, причём оно работало в симбиозе с человеком и давало такие бонусы:

- 1). Если владельца поранил себе кожу, дерево заменит её своей корой.
- 2). Если у владельца отрубить конечность, дерево будет отращивать новую.
- 3). Если владелец повредит орган, дерево будет его заменять (что выходило с большим трудом).
- 4). Плоды этого дерева восстанавливают жизненные силы и как будто омолаживают того, кто их съест (повысят ловкость движений, мыслительную активность и выносливость).

Вот только делает оно это за счёт крови самого владельца, если его кожа не покрывается кровью других существ.

В ответ на это Справедливость был вынужден наказать таким образом всех новых людей на некоторой планете. Поэтому люди стали предельно аккуратными (чтобы не пораниться), а

у аристократов (в тех местах, где они были) был отряд «проросших», который ликвидировал прислугу и подданных, у которых начинались изменения.

Также люди очень сильно стали бояться огня, поскольку дерево могло из-за этого загореться и выкачивать кровь из людей для своего восстановления.

Также в мире ненадолго исчезли войны (поскольку люди сражались преимущественно в ближнем бою), но скоро это было исправлено крайними приверженцами (Адептами) какого-либо греха или добродетели и их начальством.

Каждый адепт греха или добродетели (вне зависимости от того, кто рядом с ним находится: отголосок, осколок или аспект) получает от связанной с ним сущности какие-то бонусы в зависимости от силы этой сущности. Из самого известного можно выделить следующие эффекты:

1). Адепты Ярости могут свой гнев превращать в огонь. Выпускать огненные шары, покрывать части своего тела огнём или раскалять воздух вокруг себя без вреда для себя. Также они могут быстрее перемещаться.

2). Адепты Лжи могут управлять туманом, дымом или паутиной. В том числе они могут влиять на людей и их восприятие реальности.

3). Адепты Сдержанности могут управлять холодом (и, как следствие, льдом), быстрее залечивать раны.

4). Адепты Открытости управляют светом.

5). Адепты Внимательности обладают какими-то свойствами, связанными с ушами, глазами или прочими чувствами.

6). Адепты Инициативности быстрее двигаются.

Главы государств приказывали активно разрабатывать более дальнобойное и тяжёлое оружие, которое бы позволяло одержать победу без необходимости покрываться кровью для получения преимущества, а наличие Адептов на военной службе позволило управляться с новыми разработками максимально эффективно.

## **СЮЖЕТ.**

Мы являемся одним из новобранцев-проросших у одного господина. Мы подавляем крестьянский бунт, в ходе которого господин оказывается ранен и его приходится казнить.

Аналогичная ситуация происходит (почти) у всей аристократии. Верхушка в опасности, её преемники мертвы – мы должны это всё разрулить.

Сверхзадача — снять проклятие с людей. Для этого нужно убедить Сдержанность.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

Игра подталкивает ГГ быть берсерком и махать оружием так быстро и близко, чтобы крови на него попадало как можно больше и дерево росло.

Это поощряет Ярость (и Инициативность).

Это осуждает Сдержанность.

Игра подталкивает ГГ убивать равных себе по кровожадности, чтобы съесть плоды с их деревьев, не тратя собственные.

Это поощряет Чревоугодие.

Игра подталкивает ГГ ждать, пока отрубленные конечности врагов восстановятся деревом, чтобы отрубить и их, а затем бить врагов отрубленными конечностями.

Это поощряет Бездействие (и внимательность).

Это поощряет Ярость (и Инициативность), но в меньшей степени.

Это осуждает Сдержанность.

Но при этом ГГ может умереть и с его дерева в течение какого-то времени (пока оно не завяло – с той секунды плоды будут приносить всё меньше пользы и когда-нибудь начнут гнить) кто-то может сорвать плод и получить усиления (как и ГГ может таким образом усилиться за счёт плодов дерева другого человека).

Игроку разрешается играть не так, как от него хочет игра (быть милосердным + обходиться меньшим число убийств + убивать только непосредственных врагов, а не всех подряд).

Это поощряет Сдержанность (и Справедливость).

Это осуждает Ярость.

Игроку разрешается не идти по сюжету, а заниматься отвлечёнными делами (исследованием мира, прохождением побочных заданий).

Это поощряет Отступничество (и Бездействие, но в меньшей степени).

Это осуждает Преданность

Игрок долго читает записки, полностью слушает диалоги и выполняет сайд-квесты.

Это поощряет Внимательность.

Игрок непредвзято помогает всем и активно с ними взаимодействует.

Это поощряет открытость.

Поскольку дерево, чей хозяин умер, начинает понемногу засыхать, его можно подвергнуть обработке. Из такого дерева можно изготавливать мебель, сельскохозяйственные инструменты, оружие и прочие предметы. Возможно, даже в таком состоянии дерево будет сохранять свои свойства. Где-то даже есть срубы из одеревеневших конечностей.

Огонь наносит урон всегда. Он может поджигать дерево и его производные, ткань (в том числе одежду), землю и прочее.

## **ЛОКАЦИИ.**

### **Усадьба убийц.**

Ранее эта территория принадлежала семье местного чиновника, но с появлением проклятия особенно злые люди захватили это поместье и стали наводить свои порядки.

Одной из достопримечательностей является человеческая многоножка из серийных убийц, которые вынуждены на четвереньках передвигаться по территории в виде своеобразной живой изгороди.

Также на её территории имеется оранжерея, главным экспонатом которой является каннибал, прикованный к чему-то за ноги и туловище, но его руки свободны. Ему периодически приносят жертву, которую он может есть (а попадание крови в него напрямую гораздо эффективнее всех способов для роста дерева).

Аналогичным образом там же к земле приковано множество людей, переодетых в земляной камуфляж (или покрашенных в землю), которые вынуждены есть всё, что пробегает мимо них. Возможно, кто-нибудь из них вырвется из своих оков.

Отдельный вид кошмара — человек, закопанный под землю и имеющий во рту специальную трубку, выходящую на поверхность (чтобы он мог дышать), а также четыре кола вокруг себя, обмотанные какой-то сетью, — это его отрубленные конечности.

### **Подвал подданных.**

Подземная часть усадьбы убийц. Результат работы многих сотен людей, голыми руками прорывших путь на поверхность.

Сюда бросали провинившихся крестьян, закрывали на ключ и нередко забывали на дни и даже недели. Помещение было даже не кладовой, а просто выкопанным пространством, которое в первой версии проекта было выгребной ямой.

За сотню-другую лет протяжённость **тоннелей** из подвала в сумме составила пару километров. Они ведут к нескольким локациям, в том числе однажды случайно была найдена сеть под больницей боли.

### **Больница боли.**

Вообще-то это было хорошее заведение. Когда-то. Всё изменил новый главный врач, который пошёл (или вынужден был пойти) на сделку с аристократией (и творческой интеллигенцией, у которой были деньги), которая уже тогда начала сходить с ума и проявлять нездоровый интерес к смеси живых тканей растений и животных.

Главный врач создал отделение и построил для него отдельный корпус, который официально имел роль исследовательского (в целях научного развития трупы не сжигались, как это было принято, а вскрывались и изучались всеми возможными способами) — неофициально туда попадали ещё не трупы, а безнадежно больные, которые уже не могли сопротивляться. Заказчикам не нравилось качество получаемых ими продуктов, так что заведение чуть не прикрыли — главному врачу пришлось под помещениями больницы прокопать систему **тоннелей** и особых комнат, в которых ему приходилось лично убивать более молодых и здоровых людей (потому что иначе их более громкие крики было бы лучше слышно).

Всё это время он сходил с ума и пытался скрыть своё дерево, отрубая от него ветки и причиняя себе этим боль. Когда он окончательно устал от такой жизни, он подался в бега. По одной версии он отправился на корабль корысти, по другой — в более восточные регионы, где его не знали. А может, его поймали заказчики и он где-то в темнице? Кто знает...

### **Ярмарка ярости.**

Нездолго после получения проклятия люди пытались определить, только ли кровью питается дерево, поскольку у больных оно также росло, хотя они никого не убивали и не торопились умирать. Так появился **Рынок нарывов** — одни люди сдавали туда различные

жидкости, а другие люди, которые особенно ярко хотели «поесть жизни», не запачкав при этом руки, охотно покупали их.

Очевидно, через какое-то время эту идею посчитали ересью, а её пособников сожгли, но через время на том же месте появилась Ярмарка ярости. Если дерево можно вырастить только кровью, нужно дать людям возможность проявить себя в мирное время — там проводили кулачные бои и давали представления, травмирующие добровольцев, зрителей и иногда самих актёров. Все получали, что хотели, пока за это не взялись жандармы.

### **Зоопарк.**

Изначально это был действительно сборник животных разной редкости.

Незадолго после получения проклятия некоторые люди задумались, получит ли тот же недуг, что и дитя двух людей, нечто иное. Возможно, первым такую идею получил смотритель зоопарка от отголоска Вождения. Теперь здесь содержатся ещё и результаты соития людей и животных, которые также переняли проклятие. Здесь же находятся многие эксперименты Манипулятора жизнью.

Наиболее успешные эксперименты продаются в частные коллекции, наиболее неудачные — на экспонаты в Музей муки, на корм в Усадьбу убийц и так далее.

### **Музей муки.**

В нём находится множество людей, обращённых в деревянные статуи. Вернее, однажды с них содрали кожу на всём теле одновременно и они корчились от боли, пока дерево восстанавливало её. Таким образом человек становился костями и мышцами в деревянной оболочке, которая изнывала от голода, жажды и усталости (потому что от длительного нахождения в одном положении мышцы ныли).

Там же находится картинная галерея, изображающая горящих людей вместе с деревьями, кольцами деревьев на фоне тел их обладателей, попытки сделать из человека деревянного осьминога (разделением зарастающих конечностей надвое) и прочее.

### **Корабль корысти.**

Фрегат с 36 пушками, имеющий, в первую очередь, торговые цели. Два раза в год он появляется в порту \_\_\_, чтобы прихватить самые ценные товары и нескольких избранных людей (лучше не знать, что с ними там потом делают).

### **Церковь оков.**

Её религия в большинстве мест и времён являлась бы ересью. Она бы не появилась, если бы не проклятие. Она утверждает, что некий Туисану не был на крестовидном дереве, а с него содрали кожу в назидание современникам и потомкам и он сам стал этим деревом, но этому «знаку свыше» никто не придал большого значения и теперь происходит то же самое.

Прихожане данной церкви понемногу снимают друг с друга кожу, чтобы стать воплощениями посланника «Бога». От действий этих людей Ярость впал в бешенство (поскольку в них не было злого умысла), а Преданность вместе с Независимостью и Открытостью были крайне неприятно удивлены тем, что они должны поощрить этих людей, потому что они делают именно то, что от них ожидают.

Даже её основатель, Аристарх Патриарх, вынужденно поощряется Добродетелями, потому что с их точки зрения он не пытается согрешить. Его нельзя назвать фанатиком, поскольку он отвечает на вопросы о своей позиции так, что в них найти изъян практически невозможно. Никто его не видел в гневе, безумии или отчаянии. Его слова не расходятся с поступками. Из того, что он получил от прихожан, от ничего не сунул к себе в карман.

### **Мэрия истерии.**

Одно из немногих мест, которое до последнего пыталось сдерживать всеобщую анархию. Особенно стойкие люди до сих пор соблюдают порядок и наказывают тех, кто этого не делает.

С недавних пор там наблюдался раскол — многие высокопоставленные люди перестали поддаваться контролю, а «верующие» посчитали происходящее одним из знамений Апокалипсиса, поэтому подались во все тяжкие. Сильные духом были вынуждены запросить поддержки у столицы, откуда вскоре пришли сотни военных, наказавших отступников.

Со временем данное здание было превращено в неприступную крепость.

### **Таверна неверности.**

Притягательное место для последователей Вожделения, Чревоугодия и Ярости.

Немногие в шутку (или они что-то знают) называют это место «Трахтир», поскольку там люди не только пьют, но и совокупляются и стреляют друг в друга (возможно, даже беспорядочно).

Имеет сеть **тоннелей** в погребе, вход в которую чем-то закрыт. Сеть была прокопана, чтобы видные посетители могли быстро добраться до своих жилищ, не вызывая подозрений.

### **Арена преданности.**

Часть подземной сети таверны неверности. Представляет собой цилиндр радиусом 150 метров и высотой 50 метров. Здесь расправляются с отступниками общества, играют с экспериментами Манипулятора жизни.

### **Каторга торга.**

Печально известное место лишения свободы, удалённое от цивилизации. Ранее было известно под другим именем, но с появлением проклятия Манипулятор жизнью начал постепенно забирать всех преступников, относящихся к кровопролитию, поэтому в тюрьме остались политические заключённые, фальшивомонетчики и прочие «нейтральные к жестокости» персоны.

Имеет слабо развитую систему **тоннелей**, которые периодически обнаруживались сотрудниками и закапывались обратно.

### **Кладбище.**

Располагающееся недалеко от каторги торга поле, в земле которой покоятся люди, которых нельзя было сжигать. Манипулятор жизнью добрался и до него, выкопав нескольких людей и попытавшись посадить в них дерево от живого человека.

### **Роща мощи.**

Лес, в котором укрываются многие сомнительные личности.

Теоретически в нём также находится система **тоннелей**, но о десятках выходов на поверхность мало кто знает.

### **Мастерская смерти.**

Здание, построенное по проекту Конструктора смерти.

Здесь трудятся умнейшие люди региона (в том числе Манипулятор жизнью). Здесь совершается много открытий.

### **Банк крови.**

Заведение, которое должно было появиться только пару сотен лет спустя, здесь существует и исправно работает. Кровь не только переливают пациентам, но и продают солдатам. Обладает очень высоким уровнем безопасности, поскольку все преступники в округе многократно пытались ограбить это здание.

У многих людей есть подозрения, что из нескольких десятков людей там выкачивают кровь на постоянной основе для питания какого-то очень большого дерева.

**Здание суда.**

Здесь вершится правосудие.

**Школа.**

Здесь обучаются.



## **ВРАГИ.**

### **БОССЫ.**

Самые страшные враги, которых можно встретить в игре.

#### **Пётр и Павел, Апостолы.**

Сиамские близнецы родились незадолго после окончания времени, когда второй ребёнок из двойни считался проявлением греха. Они появились на свет, когда на гербе их родного государства уже красовался двуглавый орёл — местные это посчитали знаком свыше и пророчили близнецам высокий пост в дипломатии, если не считали их преемниками Царя.

Чтобы близнецы не умерли, их пришлось поить кровью животных, поэтому их деревья со временем увеличились так, что стали напоминать крылья, застилающие Солнце.

У брата с правой рукой оружие — молот (как замена скипетру), у брата с левой рукой — камень (как замена державы — праща для этого камня находится на поясе с левой стороны).

Основное оружие — молот. Праща применяется, когда братья взлетают или цель далеко. Да и с координацией действий друг друга у них бывают проблемы.

#### **Стадия 1:**

Близнецы могут летать с помощью своих крыльев и закрываться ими как щитом, пикировать на врага и опрокидывать его этим.

Также близнецы могут обламывать части крыльев, расходуя своё здоровье, а затем — бросать их во врага. При подборе фрагментов своих деревьев восстанавливают здоровье.

#### **Стадия 2:**

**Активируется, когда у босса отнимется 20% здоровья.**

Близнецы разрываются пополам, отчего каждый теряет ещё 10% здоровья оригинала (итого у каждого останется 30% хп оригинала). Часть крыла каждого брата становится недостающими рукой, ногой и частью туловища. Да, близнецы перестают полноценно летать, но они могут махнуть крылом при рывке и повысить его дальность (или после рывка отмахнуться в противоположную сторону и вернуться на место).

Также у них появляются удары крылом:

Размашистый на себя.

Размашистый от себя (перед этим близнец закрывается крылом).

«Колющий» удар в выпаде.

Удар на 180 градусов в выпаде (если цель спереди).

Удар на 180 градусов с разворота (если цель сзади).

Также близнецы не прощают угнетания друг друга. Чем активнее цель пытается ударить одного из братьев, тем активнее её бьёт в ответ другой брат.

#### **Стадия 3:**

**Активируется, если два брата не погибли одновременно.**

Один брат подлетает ко второму (и отталкивает от него цель при наличии), отрывает остатки его дерева и подсаживает к себе — деревья сращиваются друг с другом и снова образуют два крыла чуть большего размера (что возвращает способности взлететь и закрыться щитом как в первой стадии), а теперь у него две полноценных руки, поэтому теперь шанс попадания из пращи и скорость метания обломков крыльев у него выше.

## **Лаврентий, Секретарь.**

Староста угодий \_\_\_\_, в чьей усадьбе имеет собственный кабинет, набитый прошениями от крестьян, а также дом с огородом в деревне. Обладает множеством шрамов, полученных как во время сельскохозяйственных работ, так и во время боёв.

При нём сменилось не одно поколение господ — один из них ослепил его ещё в 30-40 лет, поскольку Секретарь слишком хорошо распознавал эмоции своего окружения, но даже после этого он не переставал считывать истинные намерения из голоса (за это Внимательность даровал ему новые глаза, которые он не показывал на людях, продолжая ориентироваться на слух).

Когда появились первые люди с проклятием, Секретарь понял, что старому поколению нужно держаться друг за друга, потому что оно будет перебито первым. Он не ошибся, хотя именно его никто не тронул — все уважали почти девяностолетнего «слепого» ветерана. Ныне он стережёт покои \_\_\_\_, неподвижно стоя в коридоре с деревянным паркетом.

Обладает толстой веткой с лезвием внутри, а также трофейным стилетом на верёвке, являющейся его поясом.

### **Стадия 0:**

Он не откроет глаза, пока цель не издаст звук, связанный с оружием (достанет меч или замахнётся им, зарядит арбалет или выстрелит из него). Если подходить к нему неслышно (и при этом цель ещё не известна Секретарю своей опасностью), можно будет убить его с одного удара.

### **Стадия 1:**

Секретарь открывает глаза и инстинктивно уворачивается от любой атаки (этому способствует аспект Внимательности, который говорит Секретарю, откуда и от кого ждать какого вида нападения).

Орудует веткой. Со стороны кажется, что неуклюже, но его удары точны.

### **Стадия 2:**

**Активируется, когда у босса отнимется 20% здоровья.**

Разделяет ветку и орудует обеими частями сразу. Блокирует и контратакует.

Когда ветка ломается, достаёт стилет. Изредка использует его в дальнем бою, чтобы проткнуть цель и притянуть её к себе.

### **Стадия 3:**

**Активируется, когда у босса отнимется 60% здоровья.**

Активнее использует стилет на верёвке, изредка переключаясь на лезвие.

## **Платон, Отец греха.**

Не смог зачать первенца со своей женой.

Отправился на войну, где научился работать со взрывчаткой.

Вернувшегося в родной дом мужчину встретил ребёнок, зачатый другим мужчиной без согласия партнёрши. Все трое (и "неверная" жена, и её насильник, и их ребёнок) были убиты Платоном, после чего он подался в бега в другую губернию и начал новую жизнь, за что был проклят всеми добродетелями сразу.

За годы после этого инцидента он всё же сошёл с ума и получил пару дополнительных личностей, в одну из которых влез осколок Вожделения, а во вторую — осколок Ярости.

Когда проклятие появилось, он решил начать похищать девушек, насиловать их и держать их в тихом месте до тех пор, пока они не родят. Не родившие по истечении срока были убиты сразу (вне зависимости от того, сколько детей было произведено на свет). С детей, которых Платон нет-нет да подкармливал плодами с собственного дерева, снималась кожа, чтобы они стали небольшими деревянными статуями.

После серии крестьянских бунтов он перестал быть привязанным к одному месту и отправился в странствие (с четырьмя статуями женщин на спине (внутри каждой из которых

есть взрывчатка), восемью статуями детей на поясе и десятком-другим единиц взрывчатки), пока не добрался до Усадьбы убийц, где его очень тепло приняли.

#### **Стадия 1:**

Использует детей как метательное оружие (статуи привязаны на цепях). Во время полёта и при ударе о что-либо снаряд кричит.

Иногда давит на статую, чтобы её стошнило на область перед собой.

Вне зависимости от того, успешной была попытка или нет, на этой статуе её нельзя будет повторить.

Иногда поджигает статую и делает одно из следующих действий:

- 1). Кидаёт статую в цель.
- 2). Суёт в рот статуе взрывчатку и кидает статую в цель.
- 3). Размахивает статуей на нити как можно дальше от себя, пока та не потухнет или не сгорит.

Может достать взрывчатку, поджечь её и кинуть в цель.

#### **Стадия 2:**

Активируется, когда у босса отнимется 40% здоровья (или когда статуи младенцев или взрывчатка закончатся).

Использует статуи (или их части) женщин в качестве оружия.

Осколки Вождения и Ярости могут оживить целые статуи женщин и младенцев и бросить их на цель, чтобы они обездвигили её.

#### **Стадия 3:**

Активируется, когда у босса отнимется 80% здоровья.

Сначала раскидывает оставшуюся взрывчатку, затем поджигает на себе одежду и пытается забить цель кулаками.

### **Мартин, Конструктор смерти.**

Ограниченный технологиями своего времени изобретатель. Ему принадлежат идеи и чертежи в области летательных аппаратов, артиллерии (и другого оружия) и механических существ.

#### **Стадия 1:**

#### **Стадия 2:**

Активируется, когда у босса отнимется 30% здоровья.

#### **Стадия 3:**

Активируется, когда у босса отнимется 70% здоровья.

### **Роман, Манипулятор жизнью.**

Пока все обладатели проклятия стремились к аккуратности, Роман экспериментировал над теми, кто не смог справиться с этим. В военные годы сотни людей прошли мимо врача, сшивающего повреждённые ткани живых, а в особо тяжёлых случаях — мёртвых людей.

Однажды ему пришла в голову идея сделать из людей животных. Например, скорпиона с восемью ногами, парой рук и хвостом. Или осьминога с десятком щупалец и тремя сердцами. Он был уверен, что дерево, чьим бы оно ни было, не даст своему обладателю погибнуть. Так и появились на свет ужасные существа, сшитые из десятков людей.

#### **Стадия 1:**

#### **Стадия 2:**

Активируется, когда у босса отнимется 30% здоровья.

Стадия 3:

Активируется, когда у босса отнимется 70% здоровья.

Где-то здесь должен быть гигантский скелет из тел кучи людей.

### **Назар, Терзатель.**

Эксперимент Манипулятора жизнью. Имеет длинные ноги и шесть рук, в каждой из которых находится раскоста.

Стадия 1:

Атакует шестью руками с небольшой скоростью.

Имеет в теории бесконечную серию замахов (пока выносливость не закончится).

Может сделать удар с разворота (в том числе круговой).

Стадия 2:

Активируется, когда у босса отнимется 25% здоровья.

Отрывает себе центральные руки и присоединяет их к верхним, которые могут использовать две раскосты одновременно, зажав их между пальцами.

Круговой удар становится в полтора раза дальше и вблизи можно получить урон на двух разных дистанциях.

Может использовать верхние руки для захвата цели.

Стадия 3:

Активируется, когда у босса отнимется 50% здоровья.

Отрывает себе нижние руки и соединяет их с бывшими центральными, используя их как копьё, двухклинковую глефу или ещё более длинные верхние руки (хотя может использовать и просто одну или две раскосты в основных руках, держа остальные на поясе).

Стадия 4:

Активируется, когда у босса отнимется 75% здоровья.

Все руки сливаются в одну длинную и подвижную (центральную левую). Кисть увеличивается в размерах, что позволяет использовать 3 раскосты одновременно.

### **Химера-гидра.**

Эксперимент Манипулятора жизнью. Он вдохновился изображением Тьмы.

Обладает 9 головами на длинных шеях. Может отрубленную голову в течение минуты вернуть на место, как и размахивать ею.

За 10 реальных минут отрубленная конечность отрастёт заново (за счёт нескольких деревьев в одном теле регенеративный фактор сильно вырос).

В целом похожа на мифическую гидру, но состоит из множества человеческих тел.

Стадия 1:

Стадия 2:

Активируется, когда у босса отнимется 30% здоровья.

### **Римма, мать рощи.**

Эксперимент Манипулятора жизнью. Для него самого остаётся загадкой, почему опыт именно с ней оказался единственным удачным (скорее всего, это произошло из-за её исключительной порядочности, поэтому она была благословлена всеми добродетелями сразу и они не позволили ей умереть, чем дали мучительную жизнь).

Стадия 1:

**Стадия 2:**

Активируется, когда у босса отнимется 30% здоровья.

Призывает на помощь живодрезов.

**Вадим, Видящий Адептов.**

Лидер Искателей Истины.

Обладает аспектом Внимательности, который даровал ему способность видеть, чьим адептом является человек и насколько силен его покровитель.

**Стадия 1:**

**Стадия 2:**

## **ЭЛИТА.**

Являются либо ближайшим окружением боссов, либо руководителем обычных врагов, либо просто редкими и сильными соперниками.

## **Блуждающее пламя.**

Убивал всех подряд под влиянием отголоска Ярости, но в порыве гнева отказался от расправы со своей семьёй, за что Отступничество наказал непослушного воина — с тех пор его дерево постоянно горит и лишает его жизненных сил, а он сам должен убивать, чтобы продолжать жить, иначе после смерти он будет воскрешён через несколько секунд на том же месте с полным здоровьем ценой жизни близкого ему человека.

Только когда его близкие закончатся (от 0 до 3), он перестанет воскрешаться, а после его окончательной смерти отголосок Ярости вырвется наружу в виде осколка/аспекта (зависит от числа жертв берсерка).

Вот уже 20 лет он скитается по миру с тремя топорами разного размера и парой ножей, расспрашивая о ближайших местах, густонаселённых или содержащих противников его уровня, после чего убивая всех на своём пути и не зная поражений.

## **Аристарх Патриарх.**

Мудрый, расслабленный и убеждённый в собственной правоте, но не навязывающий свою позицию другим. Ему не свойственны хитрость, расчётливость или тревожность за что-либо. Готов умереть за идею, но Осколок Преданности не даст ему это сделать.

Хотя его главное оружие — слово, нож (использующийся для кожи, бумаги, овощей и прочего) и точильный камень всегда при нём (ещё несколько десятков таких наборов содержатся в шкафах в церкви). Впрочем, он сам себя может убить этим ножом, не пытаясь защититься им от своего врага.

## **Неприкаянный.**

Жертва военного плена, чей осколок Открытости не позволил сдаться окончательно. \_\_\_\_ приказал своим солдатам отступить, а сам сдерживал сотню солдат противника до прибытия подкрепления. Выражал исключительное презрение к врагу на протяжении месяцев. Его били кулаками и ногами, кололи ножами и даже рубили, но раны на нём как будто не появлялись. Однажды в него вбили несколько десятков деревянных кольев и оставили умирать где-то в яме под жарким солнцем, но он вытащил колья и выбрался наружу, после чего перебил всех врагов. Это одобрили Справедливость и Преданность, поэтому после возвращения \_\_\_\_ был повышен до \_\_\_\_ и отправлен на следующую войну.

С неё \_\_\_\_ вернулся в очень плохом состоянии. Кто-то имел оружие, раны от которого не заживали. Оно лежит где-то в музее, арсенале или частной коллекции. Поговаривают всякое: и что этих оружий несколько, и что отдельно от хозяина (или мастера) они не работают, но с тех пор \_\_\_\_ собирает эти оружия по всему миру.

## **Феликс Благородный.**

Бывший военный, собравший полный набор брони из своих военных трофеев.

Однажды (незадолго после появления проклятия) его коллекцию кто-то захотел украсть, воспользовавшись тем, что у Феликса был достаточно большой возраст (близкий к 50-60) и не было дерева. Осколок Преданности ничем не мог предотвратить это, но помог Феликсу выстоять против грабителя, воткнувшего пару кинжалов в верхнюю часть его висков. Феликс был вынужден убить напавшего, но каким-то образом Преданность успел попросить Открытость вместо двух смертельных ран дать благородному рыцарю что-то более жизнеспособное. Открытость подарил Феликсу оленьи рога.

Когда по стране прокатилось множество крестьянских восстаний, Феликс надел свою коллекцию трофеев и отправился вершить справедливость.

### **Мартиновы марионетки.**

Деревянные (или не совсем) подвижные фигуры, что шевелят конечностями только под ритм, который они в состоянии уловить.

Получают небольшой урон от урона оружием, но хорошо горят.

### **Галактион, Видящий Тьму.**

В отличие от общепринятой религии он первым начал говорить о Свете и Тьме. Он стал посланником воли Света и его отголоску Открытости несладко пришлось, ведь он был вынужден говорить только правду. Мало кто верил Галактиону, но после наложения проклятия люди стали его воспринимать серьёзнее.

Немногие знают, что Галактиону уже больше 200 лет.

### **Савва Скотобой.**

Бывший военный, охотник и мясник.

Несколько минут отбивался от Терзателя, брошенного на него по приказу Манипулятора жизнью, который увидел в Савве очень хорошего воина и предложил ему объединиться, но получил отказ.

### **Первородный живодрев.**

Дитя Риммы, матери рощи.

Растёт долго (до нескольких лет), во взрослом состоянии отличается мощностью.

### **Химера-скорпион.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Обладает восемью ногами, парой рук и хвостом.

В целом похож на скорпиона, но состоит из множества человеческих тел.

### **Химера-осьминог.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Обладает десятком щупалец и тремя сердцами.

В целом похож на осьминога, но состоит из множества человеческих тел.

### **Химера-улитка.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Обладает деревянным панцирем.

В целом похож на улитку, но состоит из множества человеческих тел.

### **Химера-многоножка.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Обладает десятком последовательно соединённых человеческих туловищ (из каждого прорастает дерево) с руками и ногами (каждая конечность покрыта фаланговыми кольцами).

### **Химера-паук.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Обладает восемью длинными ногами и огромной катушкой ниток в задней части.

В целом похож на паука, но состоит из множества человеческих тел.



### **Химера-ёж.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Обладает своеобразным панцирем из костей, торчащих во все стороны.

В целом похож на ежа, но состоит из множества человеческих тел.

### **Химера-змея.**

Эксперимент Манипулятора жизнью. Один из первых.

Состоит из нескольких десятков последовательно соединённых человеческих туловищ без конечностей, кроме головы на первом теле и склеенных ног, отдалённо напоминающих хвост, на последнем.

### **Искатель Истины.**

Представитель одноимённой организации, задача которой — поиск адептов.



## **РЯДОВЫЕ.**

Обычные враги, которые часто появляются в игровом мире.

## **Послушник Цервки Оков.**

Защищает Аристарха Патриарха любыми способами (хотя его об этом не просили).

Содержит отголосок Преданности.

Если вооружён, то ножом из церкви (только для тех, кто сейчас выполняет ритуал).

## **Живодрев.**

Класс экспериментов Манипулятора жизнью по внедрению человека с деревом внутри настоящего дерева. Живёт недолго, кричит громко и хочет умереть.

## **Жандарм.**

Представляет угрозу только для преступника. Будет пытаться защищать законопослушных людей.

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ.**

Локация	Босс	Элита	Обычный
Открытый мир	Платон, Отец греха	Блуждающее пламя Феликс Благородный Искатель Истины.	
Усадьба убийц	Лаврентий, Секретарь	Химера-многоножка	
Подвал подданных			
Больница боли			
Ярмарка ярости		Мartiновы марионетки	
Зоопарк			
Музей муки			
Корабль корысти			
Церковь оков		Аристарх Патриарх	Послушник Церкви Оков
Мэрия истерии			Жандарм
Таверна неверности			
Каторга торга			Жандарм
Кладбище			
Роца мощи	Римма, мать роци	Первородный живодрев	Живодрев
ХЗ Куда	Пётр и Павел, Апостолы  Мартин, Конструктор смерти  Роман, Манипулятор жизни  Назар, Терзатель  Химера-гидра	Неприкаянный  Галактион, Видящий Тьму  Савва Скотобой  Химера-скорпион  Химера-осьминог  Химера-улитка	

	Вадим, адептов	Видящий	Химера-паук  Химера-ёж  Химера-змея	
--	-------------------	---------	---	--

## **ПРЕДМЕТЫ.**

## **ОРУЖИЕ.**

### **Раскоста.**

Коса из костей и мышц, покрытых деревом, которая может складываться в топор.

### **Истерзанный тесак.**

Оружие Саввы Скотобоя. Покрыто сотней трещин и десятком дыр насквозь.

### **Живой лук.**

Эксперимент Манипулятора жизнью.

Где-то в самом конце игры.

ГГ врывается в мастерскую Манипулятора жизни.

ГГ: «Это ты во всём виноват!».

МЖ, стоящий спиной к ГГ, расслабленно поворачивает к нему голову на 80 градусов и смотрит прямо в него.

МЖ: «А? Как ты добрался сюда?».

ГГ: «Ты ответишь за всё, что сделал! Я убью тебя!».

МЖ поворачивается к ГГ, снимает кожу с кисти до локтя как перчатку, обнажая деревянно-костяную конечность.

МЖ: «А ты попробуй. Попробуй! А потом скажешь, как. Только это будет уже мой клон. И у него к тебе даже жалости не будет.»

МЖ надевает кожу обратно и возвращается к своим делам.

МЖ: «Лучше сядь и поговорим спокойно.»

ГГ: «Ты вообще меня слышишь? Я пришёл за твоей головой!».

МЖ: «Таких, как ты, мне слушать противопоказано. Остынь для начала.».

МЖ машет руками за спиной к себе - из стен выдвигаются металлические решётки и появляются враги. Затем МЖ опускает руки – пол, на котором стоял ГГ, опускается и оттуда также выходят враги.

Когда у ГГ осталось 10% здоровья, он падает на землю и оставшиеся враги расходятся. Платформа поднимается, решётки раздвигаются и Манипулятор жизни подходит к лежащему ГГ.

МЖ: «Ну, как? Тебе стало лучше?».

ГГ: «Издеваешься?!».

МЖ: «Ещё бы.».

ГГ: «ТАК ты предлагаешь людям расслабиться?!».

МЖ: «Смерть - тоже своего рода отдых. Да и ты не человек, если ты этого ещё не понял.».

ГГ: «А кто я, по-твоему?!».

МЖ: «Животное. Грешное, слепо идущее куда-то, бесцельно чего-то ждущее...».

ГГ: «А ты чем лучше?».

МЖ: «Тем, что я сейчас живее тебя.».

ГГ: «Ты сломал жизни сотням людей!».

МЖ: «Они были сломаны ещё до меня. Вы сами охотно ломаете жизни друг другу, не задумываясь о последствиях. Почему тогда это не должен делать я?».

ГГ: «Ты продал своих чудовищ всем подряд!».

МЖ: «И они заплатили очень хорошо, хотя я даже не считал, сколько они стоят на самом деле. Кроме меня, никто в стране не проведёт настолько тонкую и кропотливую работу. Это - искусство, живой памятник гибкости человеческого ума.».

ГГ: «Тебе место в аду! Гореть твоему деревянному трупу там до скончания времён!».

МЖ: «Насмешил. Конечно, ты мне неверишь, но я благословлён всеми добродетелями разом. Ад придумали люди. Дьявола придумали люди. Так что меня примет только Свет, потому что нет во мне греха.».

ГГ: «Ты лжёшь! Ты умертвил кучу людей ради собственной выгоды!».

МЖ: «Когда ты поймёшь, что я не Царь? В моих убийствах нет ярости, а в моих сделках - сребролюбия. Я делаю всё это из любви к искусству.».

ГГ: «Но то, что ты сделал, не должно существовать!».

МЖ: «МЫ не должны существовать! Ты слышал отца Галактиона? Проклятие пришло к вам, потому что вы убили посланника воли Света. Ты только вдумайся: такая жизнь - милость в сравнении с уничтожением нашей планеты или даже всей системы. Ты должен убить всех грешников на планете, чтобы тебя простили, но только тебя. Моя смерть лишь ухудшит ситуацию. ».

## НАРЕЗКА.

Есть абсолютно дебильная идея, как сделать фэнтезийный мир с сутью боя как в Sekiro.

По факту человек – это почва, в которой прорастают корни дерева.

Сапёры, стрелки и артиллеристы – немногие военные, чьё дерево не растёт, поскольку если вокруг них и проливается кровь, то, как правило, своих союзников.

Сапёр с отголоском Внимательности, который как будто насквозь видел ловушки.

Секретарь по изначальной идее должен был иметь светящиеся голубые глаза, а в третьей фазе он должен был поддаться гневу, за что Отступничество окрасил свет в фиолетовый и по итогу этот дед как Ямомото в лучшие годы хуярил. Я решил, от этого отказаться, но, возможно, я к этому вернусь.

Добавлять сюда какую-то магию не хочется... Можно придумать по аналогии какую-то награду для людей, полученную ими когда-то давно, чем они активно пользуются.

Конечно, я могу сделать так, что особо наблюдательные люди до несения военной службы хорошо там себя проявляли в дальнбойной стрельбе и обнаружении ловушек, поэтому так и появились прообразы снайперов и сапёров (а уже потом появились технологии, облегчающие им жизнь), но звучит сомнительно.

Там есть элементы:

1). Action-RPG (потому что 14 деревьев прокачки перебивают друг друга). Это можно выделить как основной жанр...

2). Метроидвании (потому что в зависимости от основного дерева прокачки открываются разные способности, что открывает разные локации). Тут же где-то на горизонте Immersive sim.

3). Roguelite (потому что один раз умер - всё с самого начала, а многие события случайно развиваются и от ГГ зависят не все).

Я УМНЫЙ. И ЗЛОЙ.

ГГ же солдат. Поэтому, пока он верен своему долгу, его будет воскрешать Осколок Преданности. А как он перестанет быть таким, Отступничество возьмёт верх и воскрешения не будет... Но его можно вернуть...

Я решил как-то развить одну из идей Sekiro, согласно которой многие противники атакуют под ритм фоновой темы. Марионетки хорошо подходили под эту логику. Хочется их воткнуть как пару боссов в Ярмарке Ярости. Чтобы русский средневековый кавер на Rammstein – Tier был.

Ещё была мысль от них же сделать Engel, в котором пение заменено на шелест в лесу.

Возможно, Манипулятор жизни будет финальным боссом игры.

Среди локаций могли быть: «Дворец вора» (который звучит хорошо, но не имеет смысла из-за наличия в игре Усадьбы Убийц), «Гостиница костей» (или «Поместье костей» - бесполезная локация).

## **КОММЕНТАРИИ.**

Лучше, мне кажется, в завязке не казнить главного, а он двулично потребует скрыть, что его ранили.