Название сюжета (рабочее): «Наследие Кровавой Луны»

---

Ключевые персонажи:

1. Игрок: Молодой парень/девушка из затерянной деревни. Из семьи есть сестра и отец.

2. Лиза: Сестра игрока. Заботливая, добрая, с хитринкой. Обладает скрытым даром, о котором не подозревала.

2. Элиас: Отец игрока и Лизы. Бывший член Культа Полумесяца, сбежавший от них, чтобы дать детям нормальную жизнь. Скрывал правду о себе и своей дочери.

3. Магистр Вальтер: Лидер Культа Кровавой Луны. Харизматичный, безжалостный фанатик. Уверен, что его цель оправдывает любые средства, даже самые ужасные.

4. Странник Люсьен: Загадочный союзник, который то помогает, то мешает игроку. Позже выясняется, что он бывший соратник отца, который также сбежал из Культа, но его мотивы не до конца чисты.

---

Пролог: Тихая жизнь

---

Игра начинается в спокойной горной деревушке Сона. Молодой игрок, возвращается с совместной охоты с отцом. Мы видим его повседневную жизнь, взаимодействие с соседями, его сестрой Лизой и отцом Элиасом. Ночью деревню атакуют загадочные существа — изуродованные звери с глазами цвета крови (позже станет ясно, что это творения Культа). Атака отвлекает жителей. В хаосе группа молчаливых фанатиков в темно-багряных робах похищает Лизу. Элиас, пытаясь их остановить, бесследно исчезает. Дом подожжен. Игрок чудом выживает, найдя среди пепла лишь амулет в форме полумесяца, который принадлежал отцу.

---

Акт I: Ложная надежда

---

Цель - найти следы похитителей.

Геймплей: Исследование окрестностей, простые квесты, основы боя.

Игрок начинает расследование. Он находит свидетелей (сумасшедших изгоев в горах), которые видели, как людей уводили глубже в горы. Также он натыкается на бандитов, которые упоминают «жрецов в красном», похищающих людей.

Ключевая сцена: В логове бандитов игрок находит неотправленное письмо, адресованное Магистру Вальтеру, где говорится о том, что цель поймана и идет ее транспортировка, по пути они будут собирать материал. Игрок делает вывод: его сестра жива, и ее куда-то везут для какого-то ритуала. Его цель теперь ясна — догнать караван и спасти Лизу.

Эмоция: Надежда. Игрок верит, что главная цель — спасение.

---

Акт II: Кровавый след и Горькая правда

---

Цель - Идти по пути Культа, становясь сильнее.

Геймплей: Путешествие по разным регионам, сложные противники, развитие навыков.

Игрок идет по следу Культа. Он видит последствия их деятельности: пропавшие люди, толпы обезумевших. Он становится сильнее, и его методы могут стать все более жестокими. Тут вырисовывается механика репутации или кармы.

Ключевая сцена (Середина игры): игрок находит крипту, куда изначально везли пленников. Пробившись с боем, или как-то иначе, он находит личный дневник одного из членов культа. Там описано, как «носительница древней крови» (Лиза) прибыла в лагерь, но ее сила была слишком нестабильна. Для стабилизации ритуала потребовалась «жертва родственной крови». В дневнике холодным языком описано, как на ее глазах убили Элиаса, чтобы его кровь и душа стали якорем для силы Лизы.

Эмоция: Шок, Отчаяние, Ярость. Игрок понимает, что все это время шел по кровавому следу, оставленному смертью отца, думая, что спасает сестру. Он также понимает, что Лиза, вероятно, уже мертва. Его цель мгновенно меняется со спасения на месть.

---

Акт III: Наследие крови и Истинный враг

---

Цель - узнать правду об своей семье и уничтожить Культ.

Геймплей: Поиск точек Культа. Проникновение в сердце владений Культа, сложнейшие битвы, раскрытие лора.

Сломленный, но полный ярости, игрок теперь целенаправленно охотится за культом. Он узнает, что его отец, Элиас, был одним из основателей Культа Кровавой Луны (ранее — Культа Полумесяца), но ушел, осознав их безумие. Он скрывался, потому что знал: в его дочери течет кровь древнего божества/демона, силу которого культ захочет использовать для воскрешения своего падшего бога.

Лиза была идеальным «сосудом», а сила Элиаса была нужна как ключ (который мог сработать, а мог и не сработать).

Ключевая сцена: Игрок находит Люсьена, странника. Тот раскрывает, что сила есть не только у Лизы, но, возможно, и у самого игрока. Она дремлет и проявляется только через крайнюю ярость и боль. Культ не интересовался им, потому что его дар был слишком невыразителен. Люсьен предлагает помочь пробудить эту силу, чтобы дать игроку шанс на победу. Цена? Возможно, его человечность.

---

Финал: Жертва и Месть

---

Цель: Штурм цитадели Культа Кровавой Луны.

Геймплей: Финальное подземелье, битвы с боссами, кульминационная битва с Магистром Вальтером.

Игрок, возможно пробудивший свои темные силы, прорывается в святилище. Он видит ужасающую картину: Лиза жива, но ее сознание стерто. Она — бездушный сосуд, парящий в центре энергетического вихря, источник могущества для Культа.

Кульминация: Магистр Вальтер раскрывает всё. Он восхищается мощью их рода и предлагает игроку присоединиться к ним чтобы вместе править миром, используя силу сестры как оружие.

Выбор игрока (моральная дилемма):

1. Принять предложение - Стать новым лидером Культа, получив невероятную силу, но потеряв последние остатки себя. (Плохая концовка)

2. Отомстить: Убить Вальтера, но ритуал выходит из-под контроля. Сила Лизы стремится уничтожить всё вокруг. Игрок должен решить:

а. Попытаться спасти сестру - самый трудный путь. Это может привести к ее смерти или к тому, что она останется бездушным сосудом, но свободным. (Горько-сладкая концовка)

б. Прервать ритуал, пожертвовав ей: Игрок понимает, что это единственный способ остановить культ и не дать этой силе поглотить мир. Он сам наносит последний удар, освобождая сестру от страданий. (Трагическая концовка мести)

5. Пожертвовать собой - использовать свой дар, чтобы поглотить нестабильную силу Лизы и обрушить святилище, похоронив под обломками всех. (Героическая концовка)