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 (В прошлом Культ Полумесяца. Изначально он был создан для защиты этого мира от внешних нематериальных угроз). Харизматичный и безжалостный. Уверен, что цель оправдывает любые средства, даже самые ужасные. Над миром нависла угроза вселенского масштаба, и Вальтер уверен, что сила крови Элиаса и его дочери является ключом к сдерживанию этой катастрофы.

4. Странник Люсьен: Загадочный союзник, в прошлом член культа Полумесяца. 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 и его сестрой Лизой.

(пример совместного времяпрепровождения игрока и Лизы, чтобы эмоционально связать игрока и его сестру, чтобы ее потеря влияла на игрока сильнее)

Игрок и Лиза находят в лесу раненную волчицу, которую уже не спасти, они находят несколько щенков и решают их выходить. Элиас узнает об этом и запрещает им приводить волков в деревню, объясняя это тем, что голодный волк, это безэмоциональный хищник, и ничего хорошего из них не вырастит. Игрок и Лиза решают оставить волчат в лесу, но спрятать, чтобы их не нашли другие хищники.

По вечерам, у костра возле дома Лиза рассказывает игроку страшные истории из Лора игры.

Через день они решают украсть у мясника небольшой кусок оленины, а затем они отправились навестить волчат. Игрок наблюдает, как Лиза играет с ними. Она делится с игроком своими мечтами (ВАЖНО: также Лиза рассказывает игроку, что ей снился странный сон, как будто мир охватывает тьма и только она может остановить это).

На следующее утро оказывается, что Элиас попросил местного егеря избавится от волчат, чтобы они не расплодились около деревни. После этого Лиза узнает, как ее отец поступил, и она в истерике сбегает в лес.

(конец примера)

Под ночь деревню атакуют загадочные существа — изуродованные звери с глазами цвета крови (позже станет ясно, что это творения Культа). Атака отвлекает жителей от поисков Лизы. Элиас забегает в лес, чтобы найти Лизу и спасти ее и бесследно исчезает. Дом подожжен. Игрок чудом выживает, найдя среди пепла лишь амулет в форме полумесяца, который принадлежал отцу. На следующий день игрок встречает Люсьена, который пришел в деревню в процессе слежки за культом. Люсьен представляется и утверждает, что знал Элиаса, и поможет найти его.

---

Акт I: Ложная надежда

---

Цель - найти следы похитителей.

Геймплей: Исследование окрестностей, простые квесты, основы боя.

Игрок 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 написанное письмо, адресованное некоему “В”, 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 перевозят. Его цель теперь ясна — догнать похитителей 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.

Примеры регионов: перевалы, заброшенные монастыри, деревни с изгоями, тайные лаборатории скрытой организации (не культа). Каждый регион раскрывает кусочек лора.

Игрок идет по следу Культа. Он видит последствия их деятельности: пропавшие люди, толпы обезумевших (ВАЖНО: люди потеряли разум не из-за культа, а из-за разломов, которые сочатся тьмой, что поглощает мир). Игрок 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, сумела растворить эпицентр разлома тьмы, под руководством магистра, 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 основой 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, еще жива. 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, силу которого культ захочет использовать для уничтожение главной угрозы миру - тьме.

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

Ключевая сцена: Люсьен раскрывает, что Вальтер может насылать видения Лизе (усиливающиеся тьма, что пожрет мир), чтобы она встала на его сторону 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, все это время она действовала на стороне культа по собственной воле, ибо видела, что грозит миру, если она не будет применять свою силу. Перед тем, как лечь на алтарь, она признается в этом игроку, а после, ее сознание стирается. Она — бездушный сосуд, парящий в центре энергетического вихря, источник силы для подавления тьмы Культом.

Кульминация: Магистр Вальтер раскрывает всё. Он восхищается мощью их рода и предлагает игроку присоединиться к ним чтобы вместе защитить мир, 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)