**Агнец**

# Тематика

Действия происходят в средневековом фентези. Стилистика персонажей и окружения основывается на древнерусской крестьянской жизни, а в качестве монстров, по большей их части, взяты образы злых существ из старославянской мифологии.

# Сюжет

Однажды вблизи небольшой деревни было замечено большое число монстров. Их стало в десятки раз больше, чем обычно и их число продолжало увеличиваться.

На окраине этой деревни жил старый фермер со своей дочерью. Не смотря на опасность, им двоим удавалось не подпускать монстров близко к своему дому. Но их число всё нарастало. Одним днём большая группа монстров напала на скот. Поняв всю серьёзность ситуации, фермер с дочерью в тот же день отправились в центр деревни в надежде получить какую-нибудь помощь.

Проходя вдоль полей стало ясно, что в высокой траве тоже находятся монстры, поэтому, чтобы уменьшить шансы быть застанными врасплох, они решили не срезать путь, идя прямо через поля, а дойти до реки и направившись вверх по течению дойти до деревни.

На берегу реки располагается рыбацкая будка, где обычно хранится снаряжение для рыбалки. Вокруг неё собралось несколько монстров и пыталась пробраться внутрь. Как оказалось, внутри находился человек.

После победы над монстрами этот человек вышел из будки. Это был участковый, который хотел проверить, все ли местные покинули деревню.

Оказывается, проблема с монстрами настигла всю страну и, скорей всего, соседние тоже. Из крупных городов в срочном порядке в неохраняемые деревни были отправлены боевые отряды для отбития набегов и спасения жителей. В деревню, где они находятся, несколько дней назад тоже пришёл отряд военных, и они уже эвакуировали большую часть деревенских.

Тем временем участковый обходил отдалённые участки, сообщал фермерам о спасательной операции и провожал их в центр деревни. Нашего фермера он своевременно в доме не застал, так как он с дочерью рискнули выйти на охоту, а во время сегодняшней попытки дойти до них, его окружили в этой будке.

После разговоров они втроём таки пошли в деревню. Участковый покинул её несколько часов назад и за это время в ней стало слишком тихо и во дворы прошли монстры.

В одном из домов команда нашла раненого воина. Он сказал, что весь остальной отряд отправился в их лагерь вместе с оставшимися в деревне жителями, однако на них напала большая группа монстров. Нашего воина ранили и отравили, и он решил остаться в деревне отвлечь на себя часть нападающих.

*Если на момент нахождения воина у игрока остались целебные предметы, воина можно подлечить, и он присоединится к группе.*

После разговора было решено добраться до военного лагеря своими силами.

Выйдя из деревни, команда отправилась вслед за военными через холмистые луга. До места прибытия идти нужно примерно полтора часа. Проблема нападения монстров остаётся, но на открытой местности шанс быть атакованными в спину гораздо меньше. Тем не менее, из-за одного из холмов появился большой монстр и побежал к команде. Им не повезло – это был так называемый аватар – монстр-вожак, что в несколько раз сильнее обычных. В ходе битвы с ним иногда на помощь своему предводителю прибегали и обычные монстры.

Через некоторое время, когда команда была уже сильно измотана, но и аватар был сильно ранен, подоспел отряд спасения, который добил этого и остальных монстров и отвёл фермера и остальных в свой лагерь.

*Если воина из деревни не подлечили, остальные скажут, что за ним тоже выдвинулись люди.*

# Кто есть кто, что есть что

Деревня **Далазин**, находится где-то в глубинке некоторой страны. Имеет обычную для тех мест структуру: деревня стоит на небольшой реке; в её центре находится церковь, почтовый пост и дома ремесленников; поодаль находятся поля с различными культурами и среди них располагаются дома фермеров.

Фермер – **Марин**, крестьянин, ~60 лет, вдовец. В 20 лет был призван служить в регулярное войско на 10-летний срок, где обучился плотничеству. По возвращении домой женился, построил дом, засеял поле. В свободные от пахоты дни ходит на охоту. Когда родителей не стало, на отведённые ему сбережения купил ягнёнка и лошадь, вследствие чего расширил свои поля. Примерно в это же время женился, и обзавёлся дочерью, однако через несколько лет брака жены не стало из-за болезни.

Дочь фермера – **Наташа (Налия)**, крестьянка, 20 лет, не замужем. Единственный ребёнок в семье. С раннего детства помогает отцу по хозяйству. В 13 отец научил её стрелять из лука и изредка начал брать с собой на охоту.

Участковый – **Дулин**, крестьянин, 26 лет, не женат. С 20 лет служит по призыву. Полгода назад был переведён в деревню Далазин следить за порядком и отгонять, ранее малочисленных, монстров.

Воин из отряда спасения – **Верéн**, бывший низший дворянин, пограничник, ~40 лет, не женат. После окончания призыва решил продолжить служить. Дослужился до офицера в качестве пограничника. Когда количество монстров повсеместно начало расти, большую часть его полка отправили на помощь крестьянам в ближайшие деревни, чтобы перевести их в укреплённые районы.

# Устройство мира

Всё в мире условно разделено на светлую и тёмную части.

Светлые существа (привычные люди, животные и растения) имеют плотную физическую оболочку и слабую, но стабильную душу и все виды чем-то друг на друга похожи. Из поколения в поколение их представители мало в чём изменяются. Их жизненные силы восстанавливаются медленно, а сама жизнь, хоть и стабильна сама по себе, но недолговечна, а после смерти от них остаётся только пустая физическая оболочка.

Все существа могут хранить в себе некоторое количество маны. Она тесно связана с душой и укрепляет её физическое тело. Светлые существа могут медленно восстанавливать её с помощью медитации, или при контакте с более сильной душой (например, при её ранении). При большом количестве маны у её владельца повышается выносливость, а также её можно использовать как катализатор для магических камней, чтобы с их помощью применять магию.

Тёмные существа – противоположность светлых. Их тела легко получают ранения и также легко восстанавливают, а их душа концентрируется в нестабильные, но очень прочные магические камни, что дают им врождённые способности к магии. В противоположность этому, их физические способности крайне малы без подпитки маной. Тёмных существ также называют монстрами. Каждый отдельно взятый вид монстров мало чем похож на другие, кроме магических способностей того же элемента. Они восполняют ману (и в то же время питаются) поглощая окружающую их энергию или пожирая души других существ, зачастую светлых. Продолжительность жизни некоторых монстров может исчисляться неделями, а некоторые могут жить столетиями. Размножаются они обычно естественным путём, однако при резких больших выбросах энергии в мире, могут сформироваться практически из ниоткуда в местах её концентрации. После смерти монстры растворяются в пространстве, но могут оставить свою душу – магические камни, которые могут также вскоре раствориться. Если этого не произошло, их можно использовать как корм для монстров или магическое оружие.

Практически все светлые и тёмные существа также подразделяются на типы с преобладающим элементом: огонь, вода, земля, воздух, электричество и холод. У светлых существ эти различия практически не играют никакой роли, а тёмные, в зависимости от их собственного основного элемента и того, что концентрируется в местах их обитания, имеют различные характеристики и магические способности.