

## На пороге света иного

Иногда персонажи умирают. Это приключение рассчитано как раз на такой случай. Оно позволит игроку попрощаться со своим безвременно ушедшим персонажем, а может быть и обмануть смерть. Правда, для этого надо сделать некоторый задел. Над группой должен быть проведен ритуал объединения душ. Это дает массу игромеханических преимуществ, вроде ментального телеграфа, облегчения благословений и способности чувствовать сопартийцев. Впрочем, есть у него и неприятные черты, такие как разделение проклятий или ситуации, описанные в этом приключении.

Когда один из персонажей должен получить смертельную рану, мастеру следует скрыть эту информацию, а после как можно быстрее закончить этот бой (Стук кубов, «...и орк промахивается по тебе, огромное лезвие его топора срезает пару волосков на твоей голове, и ты чувствуешь, что именно этот волосок отделял тебя от смерти»). Однако, после этого надо давать персонажам наводки на то, что они оказались перед завесой смерти – в некоем лимбе. Цвета стали блеклыми, а звуки порождают эхо, вроде бы начинающееся чуть раньше самого звука. Встреченные люди бегут от героев, крича, что встретили призраков, а священник, если у служителей богов есть такая сила в этом сеттинге, творя изгнание нежити, и правда отгоняет персонажей. Ну и наконец, они вновь встречают тех убитых врагов, сражение с которыми и привело к смерти одного из них. В этот раз противники гораздо более неуклюжи и заторможены, их функция не представить вызов персонажам, а продемонстрировать работу этого места. Когда один из врагов получает удар, он с удивлением смотрит на свою рану и говорит что-то вроде: «Это уже случилось, и я умер тогда», после чего возносится со светом, развеивается на неосязаемом ветру, вспыхивает адским пламенем, или что там ему положено. Если он был не единственным в группе противников, остальные могут либо тут же осознать свою смерть и тоже перейти за грань, либо начать яростно отрицать ее, и демонстрировать пограничное состояние сознания.

Теперь, когда персонажи осознали свое положение, стоит дать им понять, что умер скорее всего только один из них, а остальные последовали за привязанной душой. Также стоит дать им несколько противоречивых представлений о том, что случится с такими затянутыми душами. Впрочем, с построением теорий игроки могут справиться и сами. Но хотя бы некоторые, лучше, чтобы их было больше половины, из этих теорий должны обещать неприглядную судьбу, наподобие вечно голодных душ, скитающихся по миру и заглядывающих в окна домов, чтобы хоть как-то причаститься той жизни, которую они утратили. И в любом случае, стоит дать понять, что у погибшего на мирное принятие своей смерти есть время только до следующего рассвета.

Однако, есть несколько способов, которые позволят избежать неприятной участи. Можно разорвать связь душ, но это требует непростого ритуала. Можно попробовать воскресить павшего товарища или он может принять свою смерть и уйти за завесу. Но последние два случая требуют выяснить, кто же из героев погиб. Ну и, конечно, игроки могут придумать какой-то свой выход из ситуации.

Если им все-таки требуется найти того, кто погиб, возникнут некоторые трудности. Мертвец отрицает свою смерть, и потому в его памяти отсутствует воспоминание о смертельном ударе. Здесь в лимбе свои законы, и потому персонажи не дышат, не нуждаются в воде и еде и не кровоточат. Однако, «живого» в этом месте вполне можно убить. Позже он тоже встанет, и не будет помнить момента своей смерти до рассвета. Выявление умершего потребует определенного детективного расследования, сверения версий событий и прочей интеллектуальной работы

**На рассвете** если погибший герой покинул группу, свет солнца возвращает в мир краски, живые герои вновь вдыхают сладкий свежий воздух и ощущают течение жизни в своих телах. Если же мертвец не найден или не согласился признать свою смерть, и герои не сделали чего-то, чтобы обмануть смерть, первые лучи солнца распыляют мертвеца, причиняя ему мучения. Остальные же герои также чувствуют, что солнечный свет обжигает их, и видят, как их тела становятся прозрачными. С этого момента они являются неуспокоенными душами. Впрочем, также они не совсем являются мертвецами, так что у них есть возможность вернуться в прежнее состояние. Быть может, в этом им поможет новый персонаж игрока, управлявшего павшим героем.