

Стоящие против света

Сюжет начинается с того, что персонажи игроков (ПИ) входят в портал. В данном случае не важно, открывали они его сами или он появился перед ними. На другой стороне ПИ обнаруживают каменистую пустошь с множеством впадин и возвышенностей. С одной стороны видно низко висящее неподвижное солнце, с противоположной – непроглядная тьма, а небо выглядит как многогранный кристалл, в котором отражаются или преломляются размытые образы. Достаточно быстро ПИ обнаружат сидящего на возвышенности нищего демона-попрошайку. За мелкую подачку он будет готов объяснить, куда герои попали.

Это место является ловушкой для призываемых демонов. Некоторое время назад внешний мир пережил ренессанс – люди научились призывать демонов, которые выступали в качестве муз, гениев и исполнителей желаний. Цивилизация совершила огромный скачек, уровень жизни людей повысился, но внезапно демоны перестали призываться частным образом, являясь только по призыву госструктур. Тем не менее, люди, желающие помощи демонов продолжают попытки призыва. На самом деле, все эти попытки успешны, но повсеместно установленные осветительные кристаллы перехватывают призванные сущности и запечатывают их в волшебных камнях. Герои находятся в одном из них. Демон посоветует пойти на поклон к одной из банд ранее призванных демонов, и служить им за блага и защиту. Если его припугнуть или, наоборот обойтись по доброму, он расскажет, что из ловушки есть два способа выйти. Пойти к свету, преодолевая свои пороки или пойти во тьму, встречаясь со своими страхами. Также скажет, что однажды кристалл изымет государство.

К свету. Если персонажи отправятся в сторону света, они будут последовательно искушаемы представителями семи смертных грехов, в качестве которых будут выступать упомянутые выше банды. Преодолевая пороки, герои продвигаются дальше. Если же они поддаются пороку, то остаются на этом же «круге», возможно присоединяясь к банде. Для преодоления **гнева**, надо не вступить в драку, на которую провоцируют. **Гордыня** – смиренно воздать почести наглому гордецу. **Алчность** – купить необходимые вещи по завышенной цене, не торгуясь, и проигнорировать излишества. **Зависть** – не вынести ничего из сокровищ спящего дракона. **Чревоугодие** – оказавшись в месте, где можно отдохнуть, набираться сил и знаний, двинуться дальше. **Блуд** – отказаться от почестей и наград, выраженных в телесных удовольствиях, которые героям готовы воздать за то, что они дошли так далеко. **Уныние** – не терять присутствие духа, дойдя до края земли, без намека, что делать дальше, и выслушивая причитания местных демонов о том, что до солнца дойти невозможно. Герои, прошедшие все испытания, встретятся с призванным ангелом – стражем этой ловушки. Сам факт пройденного пути является доказательством того, что героям не место среди демонов, и ангел перенесет их туда, куда герои пожелают.

Во тьму. Отправившись во тьму героям также придется пережить пять испытаний разными страхами. Причем, на этом пути демоны будут стараться разделить партию. **Насилие** будет представлено демонами, действующими по принципу Конструктора из фильмов «Пила» или Коллекционера из одноименного фильма. С ним можно справиться, победив демона или пройдя его лабиринт пыток. В случае сражения, магия будет сбойть, оружие застревать в ножнах или давать осечки, и все в этом роде. Сражаться с демоном нужно своими силами. **Одиночество** реализуется через, пусть и мнимое, предательство сопатриотов и демонстрацию их чуждости герою, о чем ему нашептывают бесплотные голоса. Требуется или демонстрация единства несмотря на различия или принятие своего одиночества. **Беспомощность** – персонажи оказываются перед неразрешимой проблемой, не позволяющей двигаться дальше. Требуется или креативное решение, или проявление фатализма. **Ложь о себе** представлена в виде сцены из прошлого героя, где он повел себя недостойно. Нужно принять себя с этим грехом или исправить совершенный проступок. **Неизвестность** выглядит как обрыв, с которого персонажам придется прыгнуть.

Пройдя испытания, герои окажутся в пространстве снов, где станут свидетелями кошмара. Некого человека преследует монстр или он выступает перед множеством осмеивающих его людей или он взаперти. ПИ могут вмешаться, но кошмар прекратится и сам. После этого герои окажутся в спальне проснувшегося человека. Если герои активно проявляли себя во сне, он будет их бояться. Если они не вмешивались в сон, примет их за грабителей. Если они объяснят, кто они и откуда, окажется, что это студент-художник, который и призвал их. Изучив его формулу призыва, можно открыть портал обратно. Однако за это студент желает исполнения желаний, ради которых и призывал «демонов». Это будет что-то простое, вроде любви, денег или сдачи экзамена.