

Magi: Путешествие Волхвов

Отчет Рассказчика

Вводная

Смутная идея этого сюжета пришла мне в голову во время прочтения манги Magi: Labyrinth of Magic. Идея о неких «избранных» людях, которые путешествуют по миру и «выбирают королей» показалась мне небезынтересной.

Шло время, и однажды по дороге домой мне пришла в голову не совсем оригинальная мысль о мире, который держится на Мировых Древах. В моем представлении, деревьев было три, и носили они имена тех самых царей-волхвов, что пришли в свое время к новорожденному Спасителю. Новая и старая идеи очень быстро сплелись в одну, и родилась Селия, мир Волхвов.

Я изначально планировал историю про Волхвов как своего рода эксперимент. По какому принципу люди будут выбирать правителей? На что они будут опираться — на своих персонажей или на собственные взгляды? Как разные люди поступят в одной и той же ситуации? И насколько взгляды окружающих меня людей отличаются друг от друга?

Итак, игроки берут на себя роль троицы Волхвов, людей, обладающих неординарными способностями, чья миссия — находить и выбирать тех, кто достоин править остальными.

Механика

Для путешествия Волхвов мне требовалась простая и гибкая механика, которая давала бы игрокам большие возможности для действий и творчества. Я сам поклонник nWoD, но использовать систему Storytelling было нецелесообразно.

После недолгих размышлений я остановился на Apocalypse World как простом и понятном движке, легко поддающемся модификации. Точнее, я изначально взял его как, Dungeon World и доработал его для соответствия реалиям сеттинга.

Как и в любом виденном мной AW-хаке, у персонажей есть набор общих ходов, описывающий базовые действия, так или иначе доступные всем, и индивидуальные ходы, связанные с «классом» героя.

«Классы» были привязаны к одному из четырех атрибутов, которые в свою очередь завязаны на масти Таро, как и вообще весь мифос Волхвов.

Предначертание Мечей — воины, полководцы, защитники.

Предначертание Денариев — плуты, торговцы, интриганы.

Предначертание Кубков — ораторы, соблазнитель, целители.

Предначертание Жезлов — мудрецы, чародеи, советники.

Мне пришлось отказаться от AW-шной системы получения опыта, и это несколько ограничило методы воздействия на игроков (например, мой любимый прием – «сделай

так и получи опыт»). Вместо этого, у каждого героя существовали «уровни», привязанные к Шагам, на которых ему предоставлялся выбор из нескольких ходов.

Отдельно стояли 22 хода, соответствующие Старшим Арканам. Это были «мистические» способности Волхвов, отражающие благо судьбы. С помощью Старших Аркан игроки могли в большой степени влиять на сюжет, эти силы давали им широкие возможности и нарративные права.

На использование Старших Арканов тратился особый ресурс, Аркана, своего рода «мана судьбы». Количество Арканы было строго ограничено на каждый из Шагов (частей сюжета) и зависело от «класса».

У каждого из героев изначально было по два Старших Аркана, и в процессе игры они постепенно увеличивали свой арсенал «благ судьбы». К концу игры в распоряжении каждого из Волхвов было как минимум семь Старших Арканов.

Пример Старшего Аркана: Луна. В поисках пути, потрать Аркану и сделай бросок+Денарии. На 10+, выбери два. На 7-9, выбери одно.

*Ты нашел быстрый путь.

*Ты нашел безопасный путь.

Другой пример Старшего Аркана: Шут. Попав в сложную ситуацию, потрать Аркану и сделай бросок+Кубки. *На 10+, вы выбрались из сложной ситуации, благодаря предприимчивости, инстинктам, жизнерадостности и открытости.*На 7-9, Рассказчик предоставляет тебе сложный выбор или утрату чего-либо.

Завязка

Селия — мир, где происходит действие игры — это луна, куда сбежали люди после глобального катаклизма, уничтожившего их родину. Для того, чтобы приспособить луну для жизни боги посадили Мировые Древа, снабжающие людей воздухом, водой и плодородной почвой.

Когда люди пришли на Селию, их негостеприимно встретили хозяева луны — могущественные сущности, известные как темные фэйри. Обитающие на «темной стороне», Висчерит, как они себя называли, начали войну на уничтожение против людей и их Великих Древ.

Человечество находилось на грани уничтожения. И явился человек по имени Орат, использовавший все свои силы, чтобы остановить темных фэйри. Он подверг свое тело и разум тяжким испытаниям, совершил паломничества ко всем трем монастырям, построенным у подножья Мировых Древ, и даже — единственный из всех людей — побывал на темной стороне и вернулся оттуда.

Вооруженный просветленными знаниями и мудростью, Орат нашел человека, обладавшего Правом — судьбой властителя — и привел его к величию. Этот герой, известный как Турар Освободитель, разбил темных фэйри и оттеснил их к Границе Тьмы — бесконечному горному хребту, что отделяет «светлую» сторону Селии от «темной».

Турар стал первым Верховным королем, правителем всей Селии, а Орат, предвидя свою скорую гибель, оставил после себя мистическую «колоду», инструмент и послание будущим Волхам. Понимая, что в одиночку бремя поиска правителей человек не может вынести, он разделил эту ношу на троих, и с тех пор все Волхвы путешествуют Троицами, тесно связанные друг с другом нитями судьбы.

Турар правил много лет, но все же умер, и вскоре его империя распалась. Волхвы, ученики Ората, путешествовали по Селии в поисках людей с Правом и пытались разгадать замысел Мудреца, как прозвали Ората люди. Некоторым Троицам была уготована великая судьба завершить «расклад», известный как Королевский Крест, кульминацией которого является выбор Верховного короля, человека, которому суждено править всей Селией.

За две тысячи лет Волхвы выбирали четырех Верховных королей, не считая Турара. Последний правитель был прозван Тираном Селии и стал источником ненависти к Волхам. Вокруг Верховного короля Морена ходит множество слухов, но все они сходятся на том, что именно Волхвы виновны как в его восхождении на престол мира, так и непосредственно в его жестоком и деспотичном правлении.

После внезапной и необъяснимой смерти Морена, народ ополчился против Волхвов. Их стали винить во всех бедах Селии, и даже само слово «Волхв» превратилось в оскорбление. Однако, наследники Ората продолжали действовать на свой страх и риск, теперь уже тайно, путешествуя по Селии и выбирая достойных правителей.

Действия игры разворачиваются через сто лет после правления Морена Тирана Селии, и наши герои — юная Троица Волхвов, готовая сделать свой первый Шаг в великом раскладе Королевского Креста.

Тезисы Сюжета

Аспекты сюжета, на которые я старался опираться в процессе создания этой истории.

Беженцы. Селия это не родной мир людей. Люди сбежали сюда, и здесь им не рады. Они могут существовать на Селии лишь благодаря Великим Древам — сам по себе, этот мир враждебен людям, как и его настоящие хозяева — Висчерит. Мертвая громада Старого Мира постоянно напоминает людям о том, что они потеряли.

Ваши боги мертвы. Все боги людей стинули вместе со Старым Миром. Последний из них пожертвовал собой, чтобы взрастить Мировые Древа. Теперь людям не на кого полагаться, кроме как на самих себя. Наследие деяний богов Старого Мира неотделимо от людей — это и Древа, и осколки Хрустальной Тропы, по которой люди пришли на Селию — но их самих больше не существует.

Мир без единства. Селия разрознена. Она разделена на множество регионов, которые просто не в состоянии объединиться. В этом мире можно положиться только на самых близких — за порогом тебя ждет чуждая неизвестность.

Прав тот, кто с Правом. Неважно, насколько хорош, мудр и справедлив человек. Если у него нет Права, он будет никудышным властителем. Он или сгинет, или приведет свою землю к деградации и запустению. Справедливо и обратное, каким бы ни был «плохим» обладатель Права, он в любом случае изменит судьбу своей родины и направит ее вперед — по старому курсу или новому. При этом, для народа страны выбранный курс отнюдь не гарантирует безбедную и райскую жизнь — Право может принести и кровь, и пламя.

Незавершенность, неполноценность. Три — число незавершенности на Селии. Волхвы так или иначе чувствуют свою «неполноценность». Предначертаний, как и мастей колоды Ората четыре, а Волхвов в группе всего три. Великих Древа три, а «регионов» Селии четыре. Даже тот факт, что целая половина мира закрыта для людей, говорит о том, что освоение Селии далеко от завершения. Точно также, один из Волхвов остро чувствует свою «неполноценность», когда рядом нет других членов его Троицы.

Троица уникальна. Силы Волхвов действуют только, когда они вместе. И каждая Троица уникальна — судьба связывает их еще до того момента, как они осознают свое предназначение. Поэтому, члена Троицы невозможно заменить — гибель одного из Волхвов ведет к распаду Троицы и прекращению их расклада, оставляя в душах умерших зияющие раны, которые нельзя исцелить. Связь Волхвов настолько сильная, что каждый из них даже не называет себя в единственном числе — он всегда говорит о себе «один из Волхвов».

Заблудшие дети бога-хитреца. И Волхвы, и все остальные жители Селии почитают Мудреца Ората как одного из спасителей мира. Герои непрестанно находят упоминания о нем, его восхваляют, и даже темные фэйри относятся к нему в равной доли с ненавистью и уважением. Остальные же Волхвы в представлении жителей Селии — сбившиеся с пути, испорченные дети Ората, забывшие о его миссии и жертве. В Орате Волхвы видят образец для подражания, а также великую загадку, на которую пока нет ответа.

Отложенные последствия. Делая выбор, герои не могут до поры до времени насладиться его плодами. Герои покидают место своего выбора и не могут туда вернуться. Им остается лишь узнавать о последствиях своих решений по слухам и вестям из дальних земель. Однако, в конце концов им придется столкнуться со своим выбором.

Вопросы без ответов. Многие тайны этого мира невозможно раскрыть в этой истории. Кем был Орат на самом деле? Почему погиб Старый Мир? Что на темной стороне Селии? Что такое Право? Как герои не старайся, они не смогут узнать всей правды.

У каждой Троицы своя Селия. Мир изменяется в зависимости от Троицы. Их совместное творчество изменяет Селию, им предоставлена возможность самим ответить на многие вопросы, и эти ответы станут непреложной истиной для их Селии.

Ценность человеческой души. Хотя никто не может точно сказать, что такое душа, ее ценность неоспорима. Темные фэйри охотятся за человеческими душами,

покупают их и видят в них одну из главных сокровищ. Для самих людей душа — нечто ускользающее, но инстинктивно все чувствуют ее огромное значение.

Правило Кларка Кента. Это условность мира, значительно облегчающая жизнь игрокам. Герои могут совершать подозрительные поступки, но существует катастрофически малое количество людей, способных заподозрить в них Волхвов, пока они не объявят себя во всеуслышание.

Троица Рассвета

Первая и вторая партии были игроками существовавшего на то время клуба НРИ «Паутина Игры» и водились в помещении клуба. Обе игры шли в один день — утром играла Троица Рассвета (отчего и получила столь высокопарное название), а потом ее место занимала Троица Заката.

Я всеми силами старался уложить каждый Шаг Волхвов в одну сессию, и как следствие первая партия, сильнее всех ограниченная по времени, была обделена более других. Кроме того, так как они были первыми, то им доставался самый «сырой», недоработанный Шаг, и многие свои ошибки и просчеты я старался учитывать в дальнейших партиях.

Эти факторы — «сырость» и ограниченность во времени — совместились с не очень здоровыми отношениями внутри самой партии. Все это привело к тому, что Троица Рассвета стала, в моем личном рейтинге, самым неудачным «прогоном» Путешествия Волхвов. Он не был плохим, а их заслугу перед другими Волхвами трудно переоценить.

Я бы сказал, что Троица Рассвета была «бета-версией» Волхвов, без которых не было бы всех остальных.

Вкратце о Волхвах Троицы Рассвета:

Фэй, один из Волхвов Предначертания Мечей. Суровый боец из воинской школы Пути Деревянного меча. Его жизнь была разрушена темными фэйри, и он яростно сражается с ними. В бою использует или деревянный меч, или смертоносный клинок из Белого Древа Кэс, северного Великого Древа, в чьей кроне рождаются все ветра Селии.

Феррим, один из Волхвов Предначертания Денариев. Странник, принадлежащий к ордену монахов-Причинников, верующих в кармическое воздаяние. Символом принадлежности к братству является плетеный разноцветный пояс.

Фрейя, одна из Волхвов Предначертания Мечей. Странная девушка, происходящая из благородной семьи северного города Ферн, приручившего огромных и свирепых лунных волков. Ее родители погибли при загадочных обстоятельствах. Племянница Феррима.

Изначально, игрок хотел назвать персонажа Рейей, но мне удалось переубедить ее, и таким образом, все имена героев начиналась на «Ф». Поэтому, неофициальным названием Троицы Рассвета было «Партия Ф».

Непростые отношения между игроками в партии, а также непреклонность и нежелание идти на компромиссы не раз ставили Партию Ф на грань развала. Нездоровая атмосфера, царящая за столом, не могла меня не напрягать.

С другой стороны, история Партии Ф была полна драмы и трагедий, и многие их идеи произвели на меня самое приятное впечатление.

Троица Заката

Как и Троица Рассвета, эта партия играла в помещении тогда еще существовавшего клуба НРИ «Паутина Игры». Она занимала место Партии Ф сразу же после их ухода, и начинала заново проходить тот Шаг, что я приготовил для Рассвета. Так как обычно заканчивали мы затемно, эта партия носила гордое название Троицы Заката.

В моем личном топе Закат стоит на первом месте. Они были очень убедительными Волхвами — дружными, но имеющими свое мнение; хитрыми, но не подлыми; храбрыми, но не глупыми.

У Троицы Заката была атмосфера «сказочности», и они были ярким пятном на мрачном пейзаже Селии.

Вкратце о Троице Заката:

Лоно, один из Волхвов Предначертания Кубков. Веселый, любящий выпить скальд-северянин. Перекати-поле без дому и племени.

Хао, один из Волхвов Предначертания Жезлов. Юный ученик шамана одного из племен. Он обладает способностью разговаривать с духами.

Мэн-Ао, любящий жизнь странствующий монах Учения Мо-Ди. Символом его школы является желтый пояс, что напрямую перекликается с учением Причинников из Партии Ф. Любопытно, что два этих персонажа были созданы совершенно независимо друг от друга.

Так как имена всех героев заканчивались на «О», неформальное имя Троицы Заката, как несложно догадаться, «Партия О».

Некоторые идеи этой Троицы показались мне спорными и не все у них получалось. Но в целом, как уже было сказано выше, они произвели на меня самое благоприятное впечатление. Немалой заслугой в этом был контраст. Напряженные отношения игроков Партии Ф резко отличались от «дружеских посиделок» Партии О.

Троица Ночи

Третью партию я водил немного позднее, уже на дому. Так как собирались мы в основном в будние, ближе к зиме, когда на улице уже было темно, эта группа получила имя Троица Ночи.

В предыдущих «прогонах» я старался достичь результата «Один Шаг за одну сессию», но с Троицей Ночи этот план не работал. Каждая игровая встреча де-факто

длилась недолго, а играть с маленьким ребенком совсем непросто (это не претензия, просто факт, что у родителей есть дела поважнее, чем какие-то «кубики»).

Как следствие, героям очень трудно было охватить картину целиком, многие нюансы ускользали то от одного, то от другого игрока. Поэтому, принимать решения и выбирать правителей им было очень непросто.

Троица Ночи была «крепким середнячком», сбалансированной группой, с множеством интересных находок.

Немного о героях Троицы Ночи:

Дитта, один из Волхвов Предначертания Денариев. Торговка, которая не чурается преступных методов. Наследница правителя одного из городов, выданная замуж за богатого купца. После трагической гибели мужа при загадочных обстоятельствах, осталась наследницей его дела.

Мо, один из Волхвов Предначертания Кубков. Незаконнорожденное дитя отца Дитты, с рождения обладает способностью менять пол. Целитель. Был замешан в различных криминальных делишках.

Заниэзи, один из Волхвов Предначертания Мечей. Житель Юга, изгнанный из родного племени. Безжалостный воин с копьем из Черного Древа Бэл, что растет на далеком Юге. Употреблял молоко фей, популярный на Селии наркотик.

В связи с большим количеством «ролевых девиаций», я в шутку окрестил эту группу Партией ЗРИ, что значит «Партия Загнивающей Ролевой Интеллигенции».

Между героями этой Троицы сложились очень непростые отношения. Партия ЗРИ была единственной, в которой герои (по крайней мере, их часть) воспринимали судьбу Волхвов как тяжкую работу, своего рода проклятье.

Это была одна из двух партий с романтическими отношениями между героями, но к добру они не привели. Личное счастье редко сопутствует Волхвам.

Троица Вечности

Так как на Селии четыре это число завершенности и гармонии, то и путешествий я решил сделать всего четыре. Последняя группа играла очень долго, с большими пробелами между сессиями, и поэтому я назвал ее Троицей Вечности.

Троица Вечности могла бы занять первое место в моем личном топе, но к сожалению, посреди сюжета пришлось заменить игрока, и это не только ударило по моему самолюбию, но и нарушило чистоту эксперимента.

В целом же, Троица Вечности, несвязанная временными ограничениями, прошла Путешествие Волхвов во всей полноте, без купюр и промоток.

Герои Троицы Вечности:

Асса, один из Волхвов Предначертания Кубков. Горячий горский парень, выходец из жестокого племени, обитающего на Границе Тьмы. Любитель женщин и странствующий бард.

Гвенда, один из Волхвов Предначертания Жезлов. Юная девушка с Севера, выходец из древнего клана ведьм. Она странствует по Селии в поисках знаний. Кроме того, она — сводная сестра Ассы — у них был один отец.

Франческо, один из Волхвов Предначертания Денариев. Принц в изгнании, возглавляющий отряд наемников. Любитель ввязываться в различные авантюры и наживать врагов.

С Троицей Вечности все было непросто, поэтому «кличкой» их группы стало сокращение по именам — она стала называться Партией ФАГ.

Это была вторая Троица с романтическими отношениями внутри партии, во многом обусловленными «пожизненной» связью между игроками. И, как следствие, к трагедии это не привело.

Как уже было сказано ранее, отсутствие временных ограничений позволило мне более детально раскрыть каждый из Шагов для этой Троицы. В результате, только они смогли поучаствовать во многих сценах, которые остальные группы просто пропустили.

Шаг Первый

Мир Селии разделен на четыре крупных регионы — холодный и суровый Север, в сердце которого растет самое древнее Мировое Древо, белый Кэс; изысканный Центр, где посреди огромного Багряного Озера растет Мэл, Великое Древо с алыми листьями; жаркий и дикий Юг, где раскинулось на много миль Черное Древо Бэл; и Граница Тьмы, бесконечный горный хребет, отделяющий «светлую» сторону Селии от темной.

Я изначально решил, что каждый из Шагов будет происходить в одном «регионе», а заключительным Шагом будет определение судьбы всей Селии. Оставалось решить, какая же часть света будет первой? Я остановил выбор на Севере, как наиболее «простом» и бесхитростном регионе Селии.

Север воплощает в себе в первую очередь скандинавские мотивы. Длинные дома, дружины, девы-воительницы, пиратские набеги на драккарах — всему этому есть место на Севере.

У каждого Шага есть определяющий концепт, «сердце конфликта», вокруг которого строится выбор. Первый Шаг это *история о семейной междоусобице*.

Маленький северный городок Фолм известен своими плодородными (для Севера) землями, и поэтому нередко становился целью набегов воинственных соседей. Гордый род Фолмертов, правящий городом, отражал атаку за атакой. В результате, Фолмерты погрязли в кровной мести с одним из вожakov города Ферна, где научились приручать огромных и свирепых лунных волков.

Вражда длилась много лет, и вот вожак Ульфар подстерег Микела Фолмерта, главу рода и вождя города, во время его паломничества к монументу Турара Воителя, и убил. Тело Микела доставили в Фолм, и его дети устроили грандиозную тризну. С этого момента и начинается первый Шаг в путешествии Волхвов.

В начале первого Шага герои встречают банду мародеров, которая волочит за собой пленного юношу — единственного выжившего из свиты Микела Фолмерта. Эта первая встреча преследует за собой три цели: 1) направить героев в Фолм и вкратце описать ситуацию, 2) показать героям их уровень силы — тот факт, что полдюжины головорезов не представляют для Волхвов особой опасности, 3) выяснить общее направление действий той или иной Троицы.

Любопытно, что из четырех партий, только одна (Троица Ночи) пустила в ход силу и просто перебила бандитов. Остальные предпочли договориться и выкупить несчастного пленника — даже Троица Рассвета, где было целых два Меча.

Освобожденный пленник вкратце описывает трагедию с Микелом и приглашает героев в Фолм, где вот уже восемь дней длится тризна по вождю. На исходе девятого дня тело Микела должно быть предано огню, а вождем станет его старший сын.

Всего у покойного вождя было четыре ребенка.

Эли. Старший сын Микела, воспитанный как будущий вождь. Неизвестная болезнь терзает его тело, и с каждым днем он становится все слабее. По закону, он должен занять место отца. В отличие от всех остальных Фолмертов, у Эли не голубые, а изумрудно-зеленые глаза.

На самом деле, Эли — жертва отравления. Его побратим и виночерпий Аксел постепенно травит его ослабляющим ядом.

Кроме того, у Эли нет Права, и в глазах Волхвов он не может властвовать над Фолмом.

И третья, немаловажная деталь — Эли не приходится сыном Микела. Он — незаконнорожденное дитя супруги вождя, Эттер, и древнего чудовища-покровителя Фолма, старейшины Кронна. Этот факт неизвестен никому, кроме Эттер. До прибытия Волхвов, по крайней мере.

Кол. Второй сын Микела, веселый и любвеобильный юноша. Много путешествовал. Учился в крепости Тюрда, воинской академии Севера, но не смог завершить обучение. Кол считает, что кровная месть приведет только к взаимному уничтожению, и хочет отвернуть Фолм от северной дороги воинов и превратить его в торговый город, используя его преимущества плодородной земли.

Кол — умеренный кандидат и у него есть Право. Но у него три проблемы: народ не поддерживает его, потому что видит в нем неудачника; он хочет уйти от Севера и превратить Фолм в город Центра, исказив дух этого региона; он бесплоден, а значит, по традициям Фолма не может быть правителем — хотя о его пороке пока никто ничего не знает.

Векка. Дочь Микела, дева-воительница, жаждущая отомстить за отца. Векка любима народом, воины дружины ее поддерживают, а ее воинское искусство не знает равных во всем Фолме.

Согласно традиции Фолма, женщина может быть правителем, и у Векки есть Право. Ее проблема в том, что она тайно встречается с Акселем, который травит ее брата, Эли. Аксел хочет жениться на Векке, когда она станет вождем после смерти Эли, и править Фолмом от ее имени. Сама девушка искренне любит Аксела и не подозревает о такой подлости.

Никел. Младший сын Микела, слабый и нерешительный, однако и у него есть Право. Никел пригож как девушка, и никто не относится к нему серьезно. Как и Кол, Никел не хочет продолжать кровную месть. Он хочет увести людей подальше от Фолма — потому что не верит, что столь желанный кусок можно будет защитить. Начать новую жизнь на границе с Центром — вот его мечта.

Никел — непопулярный кандидат, для северянина у него слишком слабая позиция, и многие считают его трусом.

Именно с этими людьми героям и предстояло взаимодействовать в первом Шаге.

Структура всех Шагов, кроме пятого, выглядит примерно одинаково. Сначала, герои приходят в город и выясняют общее положение. Затем, они определяют наличие Права у «кандидатов». Потом они делают выбор и приводят «своего кандидата» к власти в городе.

Волхвы не могут инстинктивно чувствовать Право — для того, чтобы определить его наличие, они должны провести Испытание. Это состязание, в ходе которого Волхвы понимают, одарен ли их соперник благословением судьбы или нет. Испытания бывают самыми разными — поединки, игра в азартные игры, загадка, напряженный спор, состязание на песнях, секс. Каждый из Волхвов по-своему подходит к Испытанию и ощущает наличие Права, и при удачном стечении обстоятельств, он может не только понять, есть ли Право, но и уловить некоторые аспекты правления.

Испытание Права — один из важнейших элементов игры, требующий от героев творческого подхода.

При помощи спасенного юноши, племянника вдовы вождя Эттер, герои оказываются на настоящей северной тризне с мрачными песнями и выпивкой. Там они знакомятся со всеми кандидатами и делают первые выводы.

Все партии без труда разгадали незамысловатую интригу Аксела, а вот факт, что Эли не сын Микела Троица Рассвета упустила. Каждая из групп по-своему разобралась с коварным отравителем, и принятые ими решения было очень показательны.

Партия Ф устроила настоящее кровавое сражение. Не имея достаточных доказательств, они прибегли к проверенному северному методу «испытание поединком». Векка не бросила своего возлюбленного, и в результате произошла схватка двое на двое, где Волхвы Мечей, конечно, одержали победу. Векка рассталась с жизнью, а Аксел, которого пощадила рука грозного Фэя, нашел свою смерть к петле, как подобает предателю.

Троица Заката действовала с достойной Центра хитростью. Обнаружив в покоях Аксела добрый запас яда, они припрятали небольшую порцию, а потом, прежде чем кидаться обвинениями, подкинули ее злодею, успевшему избавиться от отравы. Партия О действовала через мать Фолмертов, госпожу Эттер, а та ради семьи была готова на все. Аксел просто исчез, и тело его никто и никогда не нашел...

Целитель Мо из Партии ЗРИ раскусил обман, но когда он\она выдвинул\а обвинения, Аксел заартачился и пошел в отказняк. Там, где Мечи, там поединки, и Партия ЗРИ свела тяжбу к испытанию клинков, а здесь Заниэзи наголову превосходил Аксела. Он не убил отравителя, но отсек ему руку, и уже Кол завершил казнь, напичкав злодея собственным ядом.

Троица Вечности действовала с истинно карринским коварством. Они втерлись в доверие к Акселу и даже инсценировали убийство госпожи Эттер (по предварительному сговору с вдовой вождя). И когда отравитель раскрыл себя собственной ложью, разгневанные северяне вздернули его.

Что же касается «выборов», то (к моему сожалению) все четыре партии решили поддержать Кола. Сдается мне, в первую очередь здесь сыграли взгляды не персонажей, а игроков. Стабильный, не склонный к кровопролитию правитель обычно кажется идеальным вариантом.

Кол, как кандидат Севера мне не очень симпатичен, потому что он искажает собой дух региона, которым правит. Но Волхвы приняли решение... А вот воплотить его куда как сложнее. В глазах Фолма Эли — законный претендент, и чтобы посадить своего, Волхам пришлось как-то решить вопрос со старшим сыном вождя.

Троица Рассвета устроила настоящую кровавую бойню. Они раскрыли мучающемуся Эли правду о своей сути Волхвов, и тот, естественно, приказал их убить. Началась резня, в ходе которой двое Мечей изрубили в крошку половину дружины Фолма, в то время как Денарий Феррим «убеждал» Эли отказаться от своих прав, и это предсказуемо кончилось тем, что старший Фолмерт напоролся на меч. Учитывая, что Векку они убили до этого, а Никела как кандидата никто не рассматривал, Кол победил как единственный выживший.

Кол отпустил Волхвов, пожалев своих воинов (и тем самым еще раз подтвердил свою не-Северность). Но он не преминул проклясть Волхвов и дал обещание прикончить их, если они еще раз появятся на границах Фолма.

Троица Заката отдала предпочтение Колу, но у них не заладилось... Они убедились у Эттер, что Эли не является Фолмертом и не может править городом, но мудрая женщина отказывалась раскрывать это своему первенцу — ведь это откровение разрушит его жизнь. Волхам удалось убедить Эттер в необходимости этого поступка, но это было не лучшее решение. Обезумевший Эли в лучших северных традициях отсек матери голову, и Колу ничего не оставалось, как прикончить брата. Однако, осталось еще решить, кто же унаследует за Эли, так как в случае гибели старшего сына, вождем должен стать не следующий, а «достоинейший».

Существовало несколько вариантов определения этого «достоинейшего», один из которых включал паломничество к Монументу Турара с последующим поединком с призраком великого короля, а другой — путешествие в подземный лабиринт, к старейшине Кронну. Партия О выбрала подземелье, и в конце концов столкнулась с Кронном, бывшим правителем Фолма, который был искажен до неузнаваемости силой Висчтеха, живого артефакта темных фэйри. Кронн предложил им добыть для него человеческую душу, чтобы «перезарядить» Висчтех, но Троица вежливо отказала ему в грубой форме и решила принудить Кронна принять нужное им решение. Но одолеть чудовище им не удалось (злая судьба в виде неудачных бросков), и Кронн, посмеявшись над Волхвами, отдал власть Векке.

Троице Ночи удалось избежать кровопролития в семье. Благодаря власти Старших Арканов, им удалось убедить Эли принять его сущность «бастарда» и оставить трон более достойному кандидату. Вместе с супругой, Эли покинул Фолм, а «более достойные» отправились в лабиринт Кронна, чтобы выяснить, кого же из них благословит

старейшина. Учитывая тот факт, что они спасли от смерти его сына, искаженный Кронн пошел навстречу Волхвам и выбрал Кола достойнейшим. Можно сказать, Троица Ночи легко отделалась.

Троица Вечности поступила жестоко. Они не собирались исцелять Эли, но чтобы не вызвать подозрений, послали Гвенду, их целительницу, в соседний город за ингредиентами для противоядия. Естественно, она «задержалась» в пути, и Эли умер в страшных муках, когда Аксел начал, подзуживаемый Денарием, действовать активнее и увеличил дозу яда до летальной.

После смерти Эли и казни Аксела, «достойнейшие» и Волхвы вместе с ними выбрали лабиринт Кронна как испытание. Когда Партия ФАГ добралась до старейшины, он предложил им рассчитаться душами, и Волхвы без особых моральных препон согласились. Поглотив души воинов, которые пришли вместе с Волхвами, Кронн благословил их кандидата, Кола.

Как можно заметить, путешествие в подземный лабиринт Кронна был самым популярным среди Волхвов метод определения «достойнейшего». Причины этого мне не совсем понятны. Может быть, наследие ДнДшного прошлого? Представление, что самое интересное всегда в подземельях? Точного ответа у меня нет.

Так закончился Шаг Первый Путешествия Волхвов. Семейные драмы, братоубийство, заговоры и чудовища в комплекте.

Шаг Второй

Контрастом к суровому Северу, я решил сделать Шагом Вторым утонченный Центр. Это самый обширный и разнообразный «регион» Селии, но доминируют там «восточные мотивы». Это и древний Китай с Японией, с его этикетом и древними традициями, и арабские страны, и монгольские степи с кочевниками, и Русь. Торговля, интриги, кастовое общество, чиновники и незаметные убийцы — все это представляет собой Центр Селии.

Местом действия Шага Второго является город Тенлин, расположенный на берегу огромного Багряного Озера. Этим небольшим, но богатым торговым городом испокон веков правит династия Као, чей основатель, легендарный Као Као принес из погибшего Старого Мира секрет производства шелка.

Тайну эту очень хочет заполучить купеческий город Бэйлин, самый богатый и большой город Селии, управляемый советом Великих торговцев, но многие сотни лет Тенлин ревностно хранит свой секрет.

Но «сердцем конфликта» Шага Второго является не промышленный шпионаж, потому что это *история о восстании*.

Шаг Второй начинается спустя год после приключений в Фолме. Волхвы начинают Второй Шаг в небольшой деревенской харчевне неподалеку от Тенлина. Скромную трапезу прерывает появление местного чиновника в компании с отрядом стражи, который сходу обвиняет чужаков в том, что они — бунтовщики и соратники злодея Рон-Ко.

Сцена эта призвана показать общее положение вещей в Тенлине: произвол властей, раболепство простого народа и, конечно, наличие повстанцев. Из четырех партий только Троица Заката устроила потасовку в таверне в джеки-чановском стиле, с бросанием кружек и прочими единоборствами. Остальные отделались обманом, взятками и знакомством с высокими лицами.

После смерти предыдущего князя, на престол правления Тенлином взошел его сын, **Као Фэн**, молодой и неопытный юноша, с детства попавший в дурную компанию. Представитель «золотой молодежи» никогда не знал ни в чем отказа, и вырос жестоким и капризным.

У Као Фэна есть типичное «наследственное Право», призванное продолжать развитие Тенлина в выбранном направлении. Беда в том, что на него сильно влияют его советники, друзья молодости, и благодаря этому процветает коррупция и несправедливость.

Као Линь, его сестра, также обладает Правом. Но ее Право — «корона» — то есть, она сделает правителем того, кто будет с ней рядом. Као Линь — распутная и коварная женщина, увлеченная темным колдовством и магией Висчерит.

Противовесом правящей династии является **Рон-Ко**, выходец из народа, простой земледелец, которого преступления князя толкнули на стезю мести. Народ потянулся к Рон-Ко, и вскоре из мстителя он превратился в лидера восстания.

Право Рон-Ко ведет к благоденствию Тенлина через кровавые чистки.

Последний «кандидат» этой истории, **Сонья**, рыжеволосая «ниндзя-убийца», телохранитель Рон-Ко, его советник и «агент влияния» Бейлина. У Соньи — «Право интервента», она полностью изменит жизнь в Тенлине, если вдруг придет к власти.

Но ни одна из Троиц не прилагала никаких усилий к тому, чтобы помочь Сонье стать правительницей. Видимо, концепция «земля наша велика и богата, но порядка в ней нет» не близка ни Волхам, ни их игрокам.

Кроме обладателей Права в Шаге Втором присутствует несколько важных персонажей. Фа Гуангли — коррумпированный министр и друг детства князя, имеющий на него огромное влияние. Лей Мингшенг — честный чиновник, самый популярный «контакт» Волхов в городе (полученный за счет Хода Денариев «Знакомое лицо»), и его старший брат Лей Ксинг, министр, под личиной которого скрывается могущественный темный фэйри Рыцарь Цепей, Что Удерживают Полчища Демонов.

Итак, покинув харчевню, герои отправляются в город, и по пути на них нападают повстанцы (или в случае Троицы Заката, мятежники приходят к ним с интересным предложением). Среди нападавших всегда оказывается знакомый одного из Волхов (для Партии Ф это был воин из ордена Фэя, у Партии ЗРИ это был старый знакомец Мо и Заниэзи по преступному миру, а у ФАГ — головорез из горного племени Ассы), что позволяет избежать кровопролития и привести героев в логово Рон-Ко.

Ничто не запрещало Волхам перебить дерзких налетчиков и продолжить свой путь, но все как один отправились на встречу с вождем мятежников. Рон-Ко принимает их радушно, и предлагает присоединиться к правому делу свержения коррумпированного правительства. Подспудно Волхвы проверяют его на Право и становятся свидетелями расправы Рон-Ко над давешним чиновником, который приставал к ним в харчевне.

Сцена эта призвана продемонстрировать, что Рон-Ко довольно жестокий человек, и хотя посылы у него верные, методы обещают быть кровавыми. Любопытно, что никто из Волхов не вступился за жертву — все бессловесно наблюдали за мучениями бедняги.

Будто стоворившись, все Волхвы отвечали Рон-Ко одинаково, можно сказать, слово в слово — «Дайте нам три (в редких случаях, четыре) дня на раздумье. Нам нужно увидеть все своими глазами». Ради продвижения сюжета, Рон-Ко давал свое позволение.

Тенлин принимает героев не просто безрадостно. Все в этом городке однозначно говорит о том, как сильно прогнила власть. Для пущего драматического эффекта, Волхвы видят там казненных людей, так или иначе связанных с ними (члены их монашествующих орденов для Феррима и Мэн-Ао, выходец из родного города Дитты или дальняя родственница Гвенды). А в городе их встречают народные волнения и стража, разгоняющая демонстрации дубинками.

Шаг Второй я считаю самым неудачным актом Путешествия Волхов. Он всегда был самым длинным. Как следствие, конфликт в нем был слишком сложным и продолжительным, чтобы впихнуть его в одну сессию (Партия ФАГ вообще потратила на

Шаг Второй три встречи). Из-за его длины многое пришлось «промотать» и «оставить за кадром». Но об это чуть позже.

Ключевыми точками Шага Второго являлось столкновение с Рыцарем Цепей и проникновение во дворец с целью испытания князя на Право и. Здесь индивидуальность каждой из Партий проявилась в полной мере.

Троица Рассвета встретившись с Рыцарем Цепей, без разговоров пустила в ход губительный для темных фэйри меч из белого дерева. В результате, Висчерит ретировался, а Волхвы втерлись в доверие к князю как «дипломированные» охотники на фэйри (чем, собственно воинствующий орден Меча-Фэя и занимался).

Троица Заката предстала пред очами князя Као Фэна в роли Бронзового трио, бродячих артистов, фокусников, певцов и акробатов. Конечно, добиться позволения выступить перед князем им удалось через постель, но главное, что они смогли привлечь внимание Као Фэна. А уж когда перед всем честным народом разоблачили темного фэйри, скрывавшегося под личиной Лей Ксинга, сразу им была и слава, и почет.

Троица Ночи прибыла в Тенлин «по торговым делам». Прекрасно зная нравы городов Центра, Партия ЗРИ подготовила для всех небольшие подарки (читай, взятки), и к делу подошла с большим энтузиазмом. Например, испытание Права для Као Линь они сделали в виде подарка — таблички с мистическим ребусом. Одним из подарков были до неприличия дорогие шахматы с фигурками, вырезанными из белого и черного древ. Одну такую фигурку Волхвы пустили на порошок, с помощью которого прогнали Рыцаря Цепей во время приватной беседы.

Троица Вечности решила обернуть наличие Висчерит себе на пользу с помощью истинно карринского коварства. Проникнуть во дворец для них не составило проблем, учитывая тот факт, что Денарий Франческо все-таки принц. В результате Волхвы подстроили все таким образом, что Рыцаря Цепей раскрыл его «брат» Лей Мингшенг во время чтения своего доклада князю, и тем самым завоевал статус народного героя.

Наличие в самом сердце Тенлина замаскированного Висчерит, которые известны своей нелюбовью к людям, объясняло творимые в городе nepотpeбствa. К сожалению для игроков, все было не так: Рыцарь Цепей был лишь наблюдателем, а зло и жестокость проистекали из несовершенства человеческой природы.

Волхвы из каждой Троицы успели завести «близкое знакомство» с Као Линь, сестрой князя, и нередко вышли на личную аудиенцию с Као Фэном именно «через постель». Забавный факт в том, что никто из героев так и не смог набрать на броске, связанном со «знакомством» 10+, ограничившись неубедительным 7-9...

Что же касается выбора, то и здесь, к моему вящему неудовлетворению, большинство Партий склонилось к одному варианту — оставить на троне Као Фэна (при этом, немного «помочь» ему, избавив от тлетворного влияния Фа Гуангли). Решительный, но жестокий Рон-Ко вызывал слишком неоднозначные чувства. Као Линь и Соня как кандидаты практически не рассматривались.

После Шага Второго родилось выражение «этический баланс», которое прочно вошло в мой лексикон.

Итак, выборы...

Троица Рассвета остановила свой выбор на Као Фэне, но вот как оградить его от влияния благородного дома Фа и как сохранить его трон от мятежников Рон-Ко? Споры о методах в Партии Ф были очень напряженными, я бы сказал, порой переходили за грань выяснения отношений между героями.

В результате, Троица устроила грандиозный праздник (см. Красная свадьба), срежиссировав нападение Рон-Ко на это сборище, где были убиты Фа Гуангли, многие представители его рода и вообще целая куча чиновников и вельмож, которые «не совсем при делах». Сам Рон-Ко гибнет от клинка Фэя, который поддерживал его как кандидата.

К сожалению, большую часть «Красной свадьбы» пришлось оставить за кадром из-за недостатка времени.

Троица Заката решила поддержать Као Фэна, после того, как убедилась, что он не хочет коррупции и развала, но на реформы не готов из-за восстания Рон-Ко, который никогда не пойдет ему навстречу. С помощью Старших Арканов и пламенной речи Мэн-Ао, Волхвам удалось убедить Рон-Ко отказаться от своей личной вендетты князю и навсегда покинуть Тенлин.

Надо сказать, что следующие воплощения князя Као Фэна уже не были такими положительными. Нет, они были более апатичными и привязанными к Фа Гуангли. Поэтому, у остальных Троиц этот фокус мог бы и не пройти... Впрочем, Старшие Арканы творят чудеса.

Троица Ночи также выбрала Као Фэна. Чтобы обезопасить его от Рон-Ко, Волхвы привели к тайному убежищу войска Тенлина, которые устроили форменную резню. С Фа Гуангли было сложнее, и в результате Партия ЗРИ организовала его убийство, но вскоре на его место пришел другой представитель дома Фа, и хотя тлетворное влияние коррупции на Тенлин ослабло, полностью искоренить этот порок не удалось.

Троицу Ночи сразу заподозрили в убийстве министра, и в Тенлине они стали персонами нон-грата. Как и в случае с Троицей Рассвета, «организацию убийства» пришлось оставить за кадром, в связи с нехваткой времени.

А вот *Троица Вечности* выделилась. Не найдя достойного кандидата, они решили сделать ставку на честного чиновника Лей Мингшенга. Влюбленный в распутную сестру князя и обладающий немалым государственным умом, он прекрасно подходил на роль супруга Као Линь и будущего правителя Тенлина.

Для того, чтобы добиться расположения Као Линь к «их» кандидату, Партия ФАГ выставила честного чиновника героем, разоблачившим зловещего темного фэйри. Однако даже народное признание не растопило сердце Као Линь (читай, ну очень не везло на кубиках Партии ФАГ), и поэтому Волхвы пошли на крайние меры —Франческо

использовал «одноразовый» Старший Аркан «Суд», наделяющий человека Правом. После этого, в борьбе за трон Тенлина появился новый претендент.

Троица Вечности возвела его на трон через трупы Рон-Ко (вместе с войском Тенлина, Волхвы атаковали тайный лагерь мятежников и взяли в плен Рон-Ко, но по дороге приняли решение убить его, доверив это дело своему кандидату), а также Као Фэна и его супруги (с помощью проверенного «центрального» метода — отравления). Као Линь стала «трофейной супругой» Лей Мингшенга, а дом Фа ждали нелегкие времена...

Кроме выбора правителя и разборок с Висчерит в каждом из Шагов Вторых присутствовали достойные упоминания моменты:

- Гвардия Бури, воины северного монастыря и охотники на Волхвов, разыскивают злодеев в Тенлине. В основном, Партиям удавалось «отболтаться» от них, но Троица Рассвета вступила с Гвардией Бури в открытую конфронтацию, знатно помахав мечами.
- Фа Гуангли приглашал каждую Троицу на «закрытую вечеринку» в доме Фа, где они могли пообщаться с ним и его братом, модельером, а по совместительству — командиром городской стражи.
- Любовницей Као Фэна была генерал Дзю Дзингуа, главнокомандующий армией Тенлина и одна из министров.

Во многом, Шаг Второй занимал много времени из-за Висчерит и того, что Волхвы долго решали, как с ним поступить. В моих замыслах Рыцарь Цепей должен был стать одним из основных антагонистов Волхвов и «связующим звеном» между Шагами. Не то, чтобы так случилось, но угроза его возмездия висела над Волхвами и заставляла их шарахаться от каждой цепочки (или, по крайней мере, относиться к ней с осторожностью).

Шаг Второй показал мне, что люди (по крайней мере, наши Волхвы) не склонны к переменам. Радикальные изменения пугают их. Као Фэн обладал Правом и изначально сидел на троне — единственный во всех Шагах — поэтому изначально уже имел пару пунктов в глазах Волхвов.

Засим, герои покидают Тенлин и отправляются навстречу Шагу Третьему...

Шаг Третий

Шаг Третий начинается через полтора года после того, как Волхвы оставляют Тенлин в руках нового правителя. В этом акте я решил забросить героев в самое злочное и опасное место Селии — на Границу Тьмы.

Граница Тьмы это фронтир, дикий запад Селии. Горы богаты серебром, драгоценными камнями и железом, но печально известны своим соседством с Темной стороной, откуда никто не возвращался. Монстры и племена «младшей касты темных фэйри» населяют горы и постоянно угрожают местным жителям.

Граница Тьмы — место беззакония. Гоблины, ограбления караванов, бандиты, шахтерские городки и беспредел на местах прилагаются. Героев же судьба занесла в Лабиринт, крупнейший «город» Границы Тьмы. Когда-то Лабиринт был огромной каторгой, выстроенной Мореном, Тираном Селии. После его смерти, каторжане восстали и превратили Лабиринт в свою крепость. С тех пор это — средоточие хаоса и преступности не только Границы, но и всей Селии.

Люди в Лабиринте проживают соответствующие, и поэтому Шаг Третий это *история о меньшем зле*. К стыду своему, Граница Тьмы является моим любимым актом путешествия Волхвов. Темное прошлое World of Darkness дает о себе знать.

За время своих странствий, Волхвы из простых Пажей стали настоящими Рыцарями. Каждая из Троиц, начинает свой Шаг на песке великой арены Лабиринта, где им предстоит сражаться не на жизнь, а на смерть на потеху толпе. Как они там оказались? Я предоставил каждой Партии самостоятельно найти объяснение. Кого-то бросили туда за попытку воровства. Кого-то за убийство. Кто-то попал по навету.

Где-то к этому моменту я вдруг заметил, что каждый Шаг начинается с opening battle, или по крайней мере, с враждебно настроенным окружением. На Севере это мародеры, в Центре — чиновник и стража, а здесь — усиленные Висчтехом гладиаторы, полностью потерявшие человеческий рассудок. И в отличие от предыдущих Шагов, здесь избежать драки очень сложно.

Боевая сцена, во-первых, позволила Волхвам немного отвлечься от интриг, во-вторых, познакомила воочию с удивительными способностями Висчтеха — живых артефактов темных фэйри — а в-третьих, позволила «боевым» Волхвам проявить себя.

Бои прошли совершенно по-разному. Троица Рассвета предсказуемо быстро пошинковала мутантов, Троица Заката тоже недолго провозилась, а вот у Троицы Ночи возникли проблемы, не смотря на наличие Волхва Мечей. Денарий Дитта даже получила ожог лица и проходила весь Шаг в вуали. У Троицы Вечности дела пошли еще хуже (и снова неудачные броски!) — до такой степени, что герои чуть не погибли. Но все обошлось, Висчтех-искаженные были повержены, а Волхвы вызвали интерес хозяйки великой арены Лабиринта.

В городе, где можно купить что угодно — рабов, любые наркотики, услуги наемных убийц и головорезов, и даже запрещенный почти во всей Селии Висчтех — существует

своя власть. Этим местом правит Лорд Лабиринта, самый богатый и жестокий из всех местных бандитов. Но выборы его совсем нетипичны. Для того, чтобы стать Лордом или Леди, кандидат должен внести огромную сумму как взнос, а после добыть из самых глубоких туннелей «доказательство власти».

Эти туннели, как и доказательство, и сама игра созданы темными фэйри для своих непонятных людям целей. Правители Лабиринта примирились с этим фактом, справедливо посчитав, что уж лучше так, чем кровопролитные войны за власть.

Обычно в путешествии по «темному лабиринту», кандидата сопровождают несколько верных людей (как минимум, два), которые после навечно изгоняются из города. Одним словом, это лучшая ситуация для Волхвов.

Бэлория по кличке Серебряная Принцесса — хозяйка великой арены и первый кандидат. Известна дурным нравом и тем фактом, что является богатейшим человеком Лабиринта. Когда-то она была обычным гладиатором, но став чемпионом, добралась до хозяина Арены, отсекала его голову и заняла его место.

Бэлория сколотила свое состояние на боях и работоторговле. Ее основные клиенты это темные фэйри, покупающие людей ради своих неясных, но несомненно чудовищных целей.

Серебряная Принцесса воплощала собой принцип «рабства тела» — торговлю невольниками и убийства на арене.

Айзин по прозвищу Полная Чаша. Вдова вышеуказанного хозяина Арены, унаследовавшая все его состояние. Меценатка, которая заботится о нищих, убогих и бездомных, коих немеряно в Лабиринте.

Естественно, все не так просто, и на деле Айзин является лидером организации по производству и распространению наркотика под названием молоко фей. Через нищих и бродяг это зелье распространяется по всему Лабиринту и далеко за его пределы. У Айзин есть дочь, единственная отрада, но на деле эта девочка — подменш темных фэйри.

Полная Чаша символизирует «рабство духа», и в частности зависимость от наркотиков.

Акира, известный как Клинок Демонов, был третьим кандидатом на трон Лорда Лабиринта. Простой и самоуверенный, лидер успешного отряда наемников, Акира мечтал завоевать «все под небесами», и Лабиринт с его ресурсами, должен был стать неприступной крепостью, откуда Акира начала бы завоевательный поход.

Подспорьем и бедой Акиры был огромный черный меч по имени Создатель Бездны. Этот артефакт темных фэйри наделял воителя невероятной силой, но, как и полагается, постепенно поглощал его душу. Изначально, Создатель Бездны был «просто злым мечом», но постепенно, от партии к партии, его история становилась все более зловещей.

Клинок Демонов воплощает собой «рабство амбиций» — ослепление своими желаниями, чувствами и страстями.

Последним кандидатом является **Мист** по кличке Черный Шест. Это глава организации наемных убийц, известной как Гильдия Кромки. Однажды Мисту открылась ужасная истина о сущности под названием Король Пустоты, которая дремлет, но при пробуждении уничтожит весь мир. Чтобы сон его продолжался, Король должен питаться душами «меченных», и Гильдия занимается их устранением.

У Миста есть и последователи, которым он открыл свою истину. Беда в том, что видения эти он получил под действием молока фей, и продолжает потреблять это зелье, чтобы заглушить истину в голове. И невольно задаешься вопросом, не наркотический ли бред вся эта история про Короля Пустоты?

Черный Шест представляет «рабство идеи» — фанатичное следование идеалу и неспособность к критическому мышлению.

Помимо того, что каждый из кандидатов воплощал какой-то из аспектов рабство, в их кличках имелись отсылки к мастям Колоды Ората. Это был своеобразный намек на то, что в Лабиринте присутствовала потенциальная троица Волхвов.

Из всех партий, только Троица Заката смогла обнаружить потенциальных Волхвов и даже направить их к Хрустальному Гроту, навстречу судьбе. Рядом с каждым из кандидатов был тот, кто мог бы стать одним из Волхвов: любимый гладиатор Бэлории Сайлас, которого преследуют судороги и видения; нянька дочери Айзин Джекси с розовыми волосами; рыжеволосая убийца Марра из Гильдии Кромки, которой всегда везет в азартные игры, и не по годам мудрый юноша Гэд, советник Акиры.

Впрочем, недоВолхвы личностями были неординарными, и внимание все равно привлекали. Партия ФАГ смогла разглядеть «зерно Волхва» по крайней мере в двух персонажах — в Сайласе и Гэде.

Суть Шага Третьего сводилась к тому, что Волхвы путешествовали от кандидата к кандидату, выслушивали их (конечно, проверяли на Право) и принимали решение, с кем же отправиться в темный лабиринт. Ситуация усугублялась тем, что для того, чтобы открыть дверь в Лабиринт и выжить там, нужно два Висчтеха — Ключ и Проводник. Имплантировать в себя живой артефакт, постепенно превращающий в чудовище, не хотелось никому.

Шаг Третий делился на три неравные части — битва на Арене, выбор претендента и путешествие в темный лабиринт. Как и в случае с Шагом Вторым, на все время хватило далеко не всем. К моему глубочайшему сожалению, Троицы Рассвета и Заката не смогли в полной мере насладиться ужасами темного лабиринта и узнать кое-какие важные вещи о мире Селии.

Как я думал, в Шаге Третьем разразились нешуточные дебаты о том, кто же должен править Лабиринтом. Споры были достаточно горячими — никто из правителей не был «идеальным» и даже не приблизился к этому высокому званию. Лабиринт, выстроенный

как тюрьма, не мог избежать рабства, и Волхвам приходилось выбирать, что за цепи будут сковывать его жителей.

Троица Рассвета остановила свой выбор на Акире, что вполне логично, учитывая концентрацию Мечей в этой партии. В качестве оплаты за помощь они потребовали у Клинка Демонов положение советников и военачальников, и король наемников легко им это предоставил.

К сожалению, сыграть путешествие в темный лабиринт Партии Ф не удалось, во многом из-за слишком напряженных переговоров, которые даже закончились поединком на мечах между Фэм и Фрейей (в котором воин Пути Деревянного меча одержал победу).

Троица Заката отмела Акиру как кровожадного завоевателя и Миста как безумца (к слову, из всех Волхвов, только Партия О никак не проявила интереса к Королю Пустоты и не прошла «испытание», в ходе которого им бы открылась ужасная истина).

В результате, они долгое время спорили, кого же поддержать — надменную Бэлорию или коварную Айзин? Между рабством тела и рабством души, одинаково отвратительными, они все же выбрали Бэлорию. Мэн-Ао, вжививший в себя Проводник, попытался убедить Серебряную Принцессу свернуть с кривой дорожки работорговли, но сломить гордыню Бэлории ему не удалось, и Мэн-Ао признал поражение.

Троица Ночи спорила не меньше, но выбор свой остановила на Акире — он, по крайней мере был прост и понятен, не торговал с темными фэйри и не травил людей наркотиками. Можно сказать, он был самым честным из них.

Денарий Дитта вживила в себя Ключ, что же касается Проводника, то Волхвы решили положиться на судьбу и помощь Арканы. В результате, Старший Аркан указал им «путь жулика», и они проскочили все опасности темного лабиринта, но и не раскрыли никаких тайн.

Троица Вечности склонялась, то к одному, то к другому, но, в конце концов, пришла к логичному выводу, что кого ни выбери, Лабиринт в лучшую сторону не изменится. Будь это монастырь убийц или крепость завоевателя, добра от этого ни жителям подземного города, ни всей Селии не будет.

В результате, Партия ФАГ решила отдать победу Бэлории, так как она предлагала самую лучшую награду. Из всех Волхвов, только Троица Вечности честно «прошла» темный лабиринт и выяснила, что именно этими туннелями Мудрец Орат проник на Темную сторону. Партия ФАГ чуть не погибла в сражении с «подземным драконом», и только Старшие Арканы помогли им спастись в этом бою. В качестве Проводника они взяли с собой недоВолхва Сайласа, чем полностью искалечили парню судьбу...

Когда претендент добывал «доказательство», то он без проблем возвращался к выходу, и ворота закрывались. И все, кто не успел добраться до сердца темного лабиринта, оставались в заточении навечно.

Кроме «основной линии», присутствовали следующие интересные моменты:

- Рыцарь Цепей, раскрытый Волхвами в Тенлине, являлся и предлагал свою помощь. Никто, предсказуемо, не согласился.
- Визит в квартал темных фэйри, странное место, не подчиняющееся законам человеческого понимания.
- Общение с самими Висчерит, которые действуют по своей, чуждой людям логике.

Шаг Третий как никто лучше показывал, что Право привязано к самому духу земли, на которую распространяется. Кроме того, он вызвал немало споров и дебатов, что позволило героям раскрыть свои взгляды на то, каким должен быть правитель.

Мист, как самый мутный из кандидатов, предсказуемо оказался в аутсайдерах, от Айзин отвращала не только наркоимперия, но и дитя-Висчерит. Акира в своей честности и простоте при всем при этом был парнем с черным мечом, пожирающим его душу, а Бэлория торговала людьми с темными фэйри.

И все же Волхвы сделали свой выбор. Любопытно, что никто из троиц не ушел из Лабиринта, и никто не попытался уничтожить его тем или иным способом. К Шагу Третьему наследники Ората окончательно примирились со своей судьбой.

Шаг Четвертый

Четвертым регионом Селии оставался еще не охваченный Юг, дикое место жары, влаги и беспробудных джунглей. От соков черного дерева Бэл, дарующего плодородие всей Селии, животные и люди мутируют и превращаются в чудовищ похлеще, чем от Висцтеха.

Непроходимые джунгли, замкнутые племена, кровавые жертвоприношения, болезни, яды и руины древних империй — все это Юг Селии.

У подножья великого дерева Бэл стоит монастырь, известный как Бесконечная Пирамида. Это обитель знаний и богатства. Ее последователи скопили бесчисленные сокровища, занимаясь ростовщичеством.

Посланцы Пирамиды путешествуют по Селии тройками, подобно Волхвам, и многие считают, что монахи выполняют ту же работу — выбирают правителей, но только с помощью серебра. А помимо бессчетного серебра, Пирамида скопила в своих архивах и бесконечные знания, даже из Старого Мира.

Коль скоро речь шла о монастыре, то это *история о вере и тайных знаниях*.

Управляет монастырем Иерофант, опирающийся на совет пяти Столпов. Когда Иерофант умирает, то избирается новый, из числа его ближайших советников. А вот выбирающих определяют случайным образом из жителей Селии. Троицы Последователей предлагают кому-то вытянуть камень из кувшина, и если это будет белый камень, то его отпускают с миром, а если черный — человек становится избирающим.

Всего таких камней девять, как и избирающих. И когда Иерофант Пирамиды умер, так случилось, что Троица Волхов совершенно случайно вытягивает эти камушки и отправляется в Пирамиду, чтобы выбрать нового главу одной из самых могущественных организаций в мире.

Я изначально планировал, что Волхвам придется выбирать руководителя одной из трех обителей, расположенных у подножья Великих Древ. На Севере это Монастырь Восьми Ветров, где обучается Гвардия Бури, охотники на Волхов. В Центре это Храм Потоков, где готовятся куртизанки, наложницы, советницы и завязтые интриганы. На Юге же — Бесконечная Пирамида, дом ненавистных ростовщиков и стяжателей тайных знаний. На нем я и остановил свой выбор. Интриги, секреты, тайные жертвоприношения, древние свитки, и все это посреди напичканной ловушками пирамиды в самом сердце опасных джунглей — лучшее место для Волхов.

Между событиями Шага Третьего и Четвертого прошло два года. Основным конфликтом этого Шага является столкновение с другой Троицей, ситуация редкая, но не уникальная. Кроме того, последствия решений прошлого начинают догонять их и здесь.

С другой Троицей Волхов было непросто. Некоторые партии дали мне зацепки, чтобы создать «близкую» им Троицу. Другим же было дано задание придумать человека, с которым они сдружились за прошедшие два года, когда их Троица мастерским произволом разделилась. В результате...

Троица Рассвета придумала себе Волхвов — Фэй взял «ученицу-любовницу», Феррим — воина-должника, а Фрейя — бухгалтера-счетовода из ее владений. Естественно, когда они придумывали этих героев, то не догадывались, что это будущие Волхвы. По крайней мере, я так думаю.

С *Троицей Заката* было проще — они нашли потенциальных Волхвов в Тенлине и направили их к Хрустальному Гроту, поэтому именно со своими протеже — Джекси, Гэдом и Сайласом им и пришлось столкнуться.

Троице Ночи также пришлось придумывать своих соперников — у Мо это был сын сожженной ведьмы, фактически приемный ребенок, у Дитты — подельник-вор, а у Заниези — лейтенант из его отряда, который непрестанно сражается с темными фэйри на Границе Тьмы.

У *Троицы Вечности* в истории были все предпосылки для Троицы. Одним из Волхвов оказался капитан отряда Франческо, другим — его жена, а третьим — отец Гвенды и Ассы. Это была самая «раскаченная» партия Волхвов-антагонистов, учитывая ее возраст и опыт.

Первой сценой, традиционным opening battle являлось нападение на Троицу, путешествующую в компании проводника через джунгли, черного тигра, огромного и свирепого хищника. Любопытно, что только Партия ЗРИ устроила с тигром сражение, в то время как остальные приручили\остановили его с помощью Старших Аркан. Троице Вечности тигр не попадался — я посчитал, что учитывая их невезение, до Пирамиды они доберутся настоящими калеками, а боев они за свое путешествие повидали куда больше, чем все остальные партии.

Тигр был не простой — на шее у него была цепочка — привет от Рыцаря Цепей. Волхвы приняли к сведению, насторожились, и продолжили путешествие к Пирамиде.

Шаг Четвертый делился на три части: встреча с тигром, речи Столпов и «ночь выбора», когда Волхвы разговаривали с кандидатами, проверяли их на Право и пытались склонить избирающих на свою сторону. Развязкой является голосование.

Все Столпы представляли «предвыборную программу» в Обсидиановом Зале, где Троицы могли лицезреть не только кандидатов, но и избирающих. Столпов было пять, но Право было не у всех.

Ицтли, Столп Оникса, это воинственный представитель местных племен, наследник древней кровавой империи Тлан. Он видит целью возрождение этого царства, и желает направить всю мощь Пирамиды, на достижение своей мечты.

Что же касается тайных жертвоприношений черному дереву Бэл, то Ицтли не видит в этом ничего плохого, ведь «в древней империи Тлан» все так и делалось.

К счастью для всех, у Ицтли не было Права. Кроме того, в Партии Ночи он был родственником Заниези (который тоже восходил к королевскому роду Тлана).

Хания, Столп Топаза, представительница индейского племени Пат-Чи (которое любезно ввел в Селию игрок Хао из Троицы Заката). Хания видела будущее Пирамиды в помощи людям — «время брать закончилось, пришло время отдавать», вот ее девиз.

Кроме того, из всех Столпов она больше других ненавидела темных фэйри Висчерит, а что же касается жертвоприношений, то она не приемлет их. С такой жизненной позицией, ничего удивительного, что Хания не обладает Правом стать Иерофантом Пирамиды.

Арам, Столп Сапфира, был древним стариком, который много лет странствовал по Селии. На Араме висело проклятье, губившее всех, кто был рядом с ним — по крайней мере, ходили такие упорные слухи. Судьба наделила Арама Правом.

За время путешествий, Арам нахватался многого, и ему открыто приближение катастрофического события, которое он называет Беда. Столп Сапфира верит, что в бесконечных архивах Пирамиды есть «лекарство» от этой Беды. План Арама заключается в том, чтобы «закрыть» Пирамиду и сосредоточиться на поиске этих тайных знаний. От жертвоприношений он не отказывается, но пока знания не будут найдены, придется ограничиться послушниками самого храма.

Зэма, Столп Изумруда и родич почившего Иерофанта, раньше была целительницей из Обители Араф, школы лучших лекарей Селии. Зэма больна красным смехом, неизлечимой болезнью, новым бичом этого мира. Но Право у Зэмы есть.

В программу Зэмы входит открытие архивов Пирамиды и создание академии на их основе. Она хочет поделиться тайными знаниями со всем миром. Что же касается жертвоприношений, то Зэма неохотно признает их необходимость, но делать из этого тайну она не желает — в мире достаточно преступников и злодеев, которых государи Селии с радостью отправят на заклятие.

Саргон, Столп Рубина, представитель древнего и уважаемого рода Последователей Пирамиды. Предки Саргона не раз становились Иерофантами. Многие знания и советы он получил от Змеиного посоха, проклятого артефакта черного дерева, оскверненного Висчерит (этот посох «запустил» в Селию игрок Феррима из Партии Ф). И Право у него было.

Столп Рубина был фанатичным строителем Великой Пирамиды, идеального мира, подчиненного порядку, где каждый был бы на своем месте. Одним словом, Саргон был самым настоящим закулисным правителем из теорий заговора. Но зато он был противником жертвоприношений, так как не видел в них особого смысла.

Это что касается правителей. Но избирающие — не менее важные и интересные персонажи Шага Четвертого. Две Троицы представляют собой шесть избирающих, а остальные трое — это последствия решений, принятых Волхвами в предыдущих Шагах.

Для всех четырех партий одним из избирающих был *Никел Фолмерт*, возмужавший юноша, который пересмотрел взгляды на жизнь. Право Никела никуда не делось, и он хочет у Кола (или у Векки) родной город и править им единолично.

У трех партий представителем Центра была Чунтао, соратница Рон-Ко, беззаветно влюбленная в своего кумира. После его гибели по вине Волхвов, она посвятила себя мести. Для того, чтобы стать сильнее, она вживила Висчтех в свою плоть, а в случае Партии ФАГ пошла на сделку с Рыцарем Цепей. У Троицы Заката, единственной, где Рон-Ко остался жив, представителем, это был беженец из рода Фа, потерявший вся из-за действий Волхвов.

С Границы Тьмы Волхам предстали жертвы деяний избранных ими правителей. Партия О увидела девочку-рабыню, в которую вживили Висчтех ради потехи и забавы. Троицы Рассвета и Ночи увидели жертву завоевания Акиры, а Партия ФАГ встретила Сайласа, гладиатора Бэлории, которому они вживили Висчтех Проводник, чтобы пройти Лабиринт, а потом убили. Или думали, что убили?

Одним словом, убедить избирающих поддержать их кандидатов Волхам будет не так уж и просто.

Главной идеей Шага Четвертого была «командная работа». У Троицы конкурентов не было разногласий, а для того, чтобы склонить остальных избирающих на свою сторону, придется потрудиться. Только слаженная группа Волхвов может возвести своего претендента на трон Иерофанта Пирамиды.

Конечно, вторая Троица Волхвов априори поддерживала иного кандидата, чем наши герои, что в значительной мере ухудшало их положение.

Споры, разлады и несогласие в Троицах достигли своего апогея к Шагу Пятому. Поэтому, результат интриг, торгов и выборов был следующим...

Троица Рассвета не смогла прийти к соглашению, каждый из них в результате проголосовал за своего кандидата, и победу одержал Саргон, которого поддерживала другая Троица.

Троица Заката после долгих споров объединила усилия со своими протеже, также выбрав Саргона. Но в отличие от Партии Ф, они позаботились о том, чтобы отнять у Столпа Рубина его Змеиный посох, а потом запечатать его навечно. Или почти навечно?

У *Троицы Ночи* не вышло найти того, кто нравился бы всем, и в результате они остановились на компромиссном варианте — Араме. Им удалось переманить на свою сторону Никела (с помощью старого доброго запутывания) и Чунтао (пообещав поединок насмерть), и в результате они выиграли выборы.

Только *Троица Вечности* смогла прийти к соглашению, и все вместе они выбрали Зэму (хотя и у них были споры). Партия ФАГ склонила на свою сторону Чунтао (как и в предыдущем случае, пообещав поединок насмерть), Никела (сыграв на его гордости северянина и одолев в поединке) и даже Сайласа. Таким образом, им удалось проявить свойственный Волхам командный дух и одолеть Троицу своих «предшественников».

Шаг Четвертый нес очень серьезные последствия для всей Селии. Постепенно ответственность за принятые решения нарастала — от маленького городка на Севере, к торговому городу, способному стать столицей Центра, оттуда к центру беззакония Селии

и наконец, в один из трех монастырей, чья задача — оберегать великое древо, благодаря которому на Селии существует жизнь. Все эти Шаги готовили Волхвов к завершению Королевского креста и принятию самого важного решения — кто же будет править всем миром?

Кроме того, Шаг Четвертый должен был показать Волхвам, что их решения не остаются без последствий, и как бы они ни старались, всегда будут те, кто страдает от их выбора.

Некоторые занимательные моменты Шага Четвертого:

- Почему-то Зэма, Столп Изумруда, стала объектом романтических поползновений Волхвов в трех партиях из четырех. Логического объяснения этому я не вижу. Может быть, сыграла ее «смертельная болезнь»?
- При встрече с Саргоном Змеиный посох гипнотически влиял на Волхвов из Троиц Ночи и Вечности (остальные «отскидались»), и неудивительно, что ни Партия ФАГ, ни Партия ЗРИ не поддержали Столп Рубина.
- За время Путешествия жизнь настолько потрепала Волхвов, что известия о тайных кровавых жертвоприношениях никого не удивили и не возмутили. И никто даже не пытался в этом разобраться (хотя возможность в Шаге Четвертом была заложена).

Шаг Четвертый был лучше всех выверен по таймингу (сказывался опыт), и в целом был самым «сбалансированным» из актов этой истории. Его главной задачей была подготовка героев к Шагу Пятому.

Шаг Пятый

В этом Шаге Волхвы завершают Королевский крест, мистический расклад колоды Ората, целью которого является избрание Верховного короля Селии, который будет править всем миром.

Предыдущий Королевский крест закончился избранием Тирана Селии. Его правление породило в людях ненависть к Волхвам, которых они винили во всех бедах. Теперь, через сто лет, у наследников Ората появилась возможность исправить — или усугубить — ошибки прошлого.

Как несложно догадаться, Шаг Пятый это в первую очередь *история о последствиях*.

В отличие от предыдущих актов, действие Шага Пятого происходит по всей территории Селии и растянуто во времени. Кроме того, Шаг Пятый, как и полагается последнему, раскрывает всяческие тайны мироздания, но не совсем в привычной игрокам форме.

Волхвы, пройдя путь Рыцарей, становятся Королями, и слава об их подвигах и талантах расходитя по всей Селии. Конечно, следуя «правилу Кларка Кента», никто не может сопоставить их заслуги и деятельность Волхвов.

Каждый из героев к этому времени уже преуспел во многом. Кто-то стал во главе своего ордена или учения (например, Фэй, Феррим или Мэн-Ао). Кто-то встал во главе целой армии (Заниэзи и Франческо), кто-то даже обзавелся собственными владениями, правда ненадолго (Лоно, Дитта и Фрейя), а другие прославились за свою мудрость и таланты (Хао, Асса, Мо и Гвенда). Одним словом, они достигли положения в обществе, соответствующего их статусу Королей.

Весь Шаг Пятый построен на последствиях, и с них он и начинается — сразу после окончания Шага Четвертого. Для Волхвов наступает время исполнять их обещания. У Троиц Рассвета, Ночи и Вечности это был поединок насмерть с Чунтао, а у Троицы Заката это был ритуал запечатывания зловещего Змеинового посоха. Все понимали, что герои не погибнут, но за принятые решения придется заплатить. Поэтому, Шаг Пятый начался с вопроса «Что вы потеряли в поединке?» или «Чем вы пожертвовали, чтобы запечатать...»

Сражались в основном Мечи (и Франческо в случае с Партией ФАГ), а запечатывал злобный артефакт Хао. Последствия принятых решений и бытия Волхвами нагоняют и остальных. Кто-то заболел красным смехом, когда исцелял Зэму (Мо), и ему пришлось пожертвовать чем-то, чтобы отвратить неминуемую смерть. Фрейе пришлось родить наследника (от Волхва Нидмира из «конкурирующей партии», что характерно), Асса подверг опасности собственных детей, и игроку пришлось выбирать, кто из них и как погибнет. На Гвенду, отказавшуюся ради семейного счастья возглавить свой ведьмовской клан, наложили проклятье, лишившее ее радости материнства... Все эти последствия придумывали игроки, отвечая на вопросы. Например, «Твой клан наложил на тебя проклятье за твои решения. Какое?» или «Твой орден послал тебя с щекотливой миссией. Какой?»

Вволю насладившись «совместным творчеством», Волхвы продолжают свой путь и сталкиваются с антагонистом этого Шага, человеком по имени **Аркейн**. Согласно замыслу Рассказчика, Волхвы встречают его у тела Лэгны-Вестницы, в мистическом месте упокоения бога, которое «кочует» по всей Селии. Аркейн по совершенно мастерскому произволу спасает героев от чудовища Висчерит, а потом, у костра, рассказывает им слезную историю о себе.

Аркейн — чудом выживший сын Тирана Селии Морена. Он — следствие выбора Волхвов, которые собрали Королевский крест до наших героев. Он — живое напоминание их ошибки — или правильного решения. Зловещий черный доспех поддерживает в Аркейне жизнь вот уже добрую сотню лет и живет за счет человеческой крови.

В качестве награды Аркейн просит у героев немного их крови, и если они соглашаются, то мистическим образом через кровь Королей, Аркейн приобретает Право, которым обделила его судьба.

Аркейн не скрывает своего происхождения и своих целей. Его видение мира таково: давным-давно люди и темные фэйри были одним народом и жили на Селии. Затем на них обрушилась болезнь, наделившая их душами, но лишившая сил и бессмертия. Фэйри разделились на две части — одни запечатали свои души в великом древе Арт, растущем на темной стороне; других же отправили в изгнание, в Старый Мир. Аркейн мечтает вернуть людям их древний дом и уничтожить алое древо Арт, чтобы раз и навсегда лишить Висчерит их силы.

Как уже было сказано, Аркейн мог бы стать (но не обязан) антагонистом в Шаге Пятом. Аркейн был придуман мной буквально с начала истории, я сразу подразумевал, что Волхвам придется столкнуться с наследием Морена Тирана Селии. Аркейн — призрак прошлого, человек-чудовище, кровопийца, одержимый своей идеей, сильный, харизматичный, но лишенный права. Он — «перевернутая карта» колоды Ората. Именно он является той Бедой, о которой предупреждал Арам. Подсказки о нем герои могли бы найти в темном лабиринте Шага Третьего. Как не сложно догадаться, такой персонаж просто не мог не понравиться некоторым игрокам.

Из всех партий, только Троица Рассвета не позволила Аркейну напиться крови и получить Право. Но при этом Фрейя из Партии Ф воспользовалась Старшим Арканом, чтобы наделить его Правом самостоятельно.

После знакомства героев с Аркейном проходит полгода, и за это время герои открывают множество тайн Селии. Центральной тайной является правда о восхождении на трон и правлении Тирана Селии Морена. Ответить на то, кто же такой Морен, и почему все так вышло, я предложил самим игрокам. И в итоге...

Морен в мире *Троицы Рассвета* стал трагической жертвой непонимания среди возвеличивших его Волхвов. Разногласия в вопросах правления и идеального общества в Троице свелось к тому, что их воспитанник сошел с ума, не в силах принять противоречащие друг другу советы и уроки мудрецов. Этот вариант признан мною любимым.

У *Троицы Заката* Морен выполнял тайную миссию по уничтожению агентов влияния Висчерит, и после того, как справился, инсценировал свою смерть и при помощи тайных техник поддерживает в себе жизнь как один из наставников учения Модди, к которому принадлежал Мэн-Ао. Этот вариант признан мной нелюбимым, так как обесценивает Морена как образ падшего Избранного.

Троица Ночи узнала, что Волхвы, избравшие Морена, следовали за древним пророчеством о человеке, который объединит «обе стороны Селии». В Морене они увидели признаки избранного, но не все, и решили поставить на него. Время шло, и среди Волхвов начались разногласия о правильности решения, и постепенно советники Тирана погрязли в склоках, чем погубили своего ставленника. Годный вариант, немногим уступающий первому.

По версии *Троицы Вечности* Морен продал душу королю Висчерит за власть над всей Селией — включая темную сторону. От подобных сделок никогда не получалось ничего хорошего... Вариант не лучший, во многом потому что ограничено влияние Волхвов и их ответственность за действия Тирана.

Кроме тайны Морена, Волхвам предстояло раскрыть немало секретов. Кому-то посчастливилось узнать (читай, придумать) всю правду о красном смехе. Кто-то понял, какое страшное проклятие над ним висит. Больше всего мне запомнилась «тайна Фэя»: история о том, как его воинствующий орден получил первый Деревянный меч. Он был сделан из ростка алого древа Арт, подаренного людям Висчерит, когда те пришли на Селию. Мира меж расами не получилось, а из ростка был изготовлен легендарный Деревянный меч этого Пути.

После откровений, героям предстояли нелегкие решения. Судьба сталкивает избранных ими правителей друг с другом, и лишь Волхвы в силах решить, какой же из сторон преподнести победу...

Троица Рассвета начала с осады Фолма. Клинок Демонов Акира направил свои войска на завоевание города для Никела, который получил от Саргона деньги на это предприятие. Пока Королю Севера Колу удавалось отбивать штурмы войска Акиры, но вот уже сам полководец с демоническим мечом движется к Фолму, чтобы положить конец осаде одним ударом.

Волхвы — советники в ставке Акиры, и Гэд, командующий осадой, посылает их на переговоры с Колом. Гэд понимает, что одержимый силой меча Акира уничтожит все и предлагает Колу сдаться, пока еще есть такая возможность.

Кол не был рад видеть Волхвов, и вскоре напряженные переговоры переросли в бойню, и Старшие Арканы обрекли Кола на смерть. Правда, Никелу Фолмерту город тоже не достался... По просьбе героев, Акира избавился от него.

После взятия Фолма, герои освободили Акиру от влияния черного меча и подарили ему клинок из белого древа. Под влиянием Волхвов, Акира постепенно превращался из кровожадного завоевателя в настоящего и благородного правителя-рыцаря...

Прошел год, и Партия Ф оказалась в Тенлине, где Као Фэн оказался в сложной ситуации. Оказалось, что Фа Гуангли, ныне покойный друг и министр, занял баснословное количество денег у Пирамиды под гарантии государства, и вот теперь пришло время платить долги.

Во-первых, таких денег у Као Фэна нет. Во-вторых, его правление не устраивает Иерофанта Саргона, воплощающего свой замысел о возведении Великой пирамиды. И теперь Саргон использует этот долг как рычаг, чтобы избавиться от князя.

Као Фэн приглашает героев и описывает им ситуацию, а потом просит о помощи. Волхвы соглашаются поговорить с Саргоном. Они ограждают Иерофанта от темного влияния Змеиного посоха, и Феррим использует ресурсы своего братства, чтобы выплатить долг.

Теперь у Саргона нет формального повода давить на Тенлин, и он возвращается в Бесконечную Пирамиду, где вскоре погибает от рук заговорщиков. Тенлин остается и процветает под властью Као Фэна.

Проходит год, и Волхвы оказываются в начале своего пути, в Хрустальном гроте, где они познали свое предназначение, и...

Троица Заката начала свое путешествие у стен Лабиринта, куда подошло огромное войско северян во главе с королевой-воительницей Веккой. Спор меж двумя женщинами произошел из-за Никела и Кола, оказавшихся в рабстве у Бэлории. Гордая Леди Лабиринта, уверенная в неприступности своей твердыни, отказалась отдавать Векке братьев. Ситуацию осложняло то, что Бэлория испытывала к Колу некие чувства, которые можно назвать романтическими.

Волхвы, которым путь в Лабиринт заказан, вызвали Бэлорию на тайные переговоры, где им удалось убедить (не без помощи Старших Аркан) Леди Лабиринта, что не стоит рисковать всем ради парочки рабов, как бы она ни была к ним привязана. Леди Лабиринта пошла им навстречу, и Векка в компании братьев отвела войско.

Судьба признала поражение Бэлории, и вскоре Леди Лабиринта стигнула от рук восставших рабов или своих же партнеров Висчерит. А спустя год, Волхвы оказались в Тенлине, где ситуация повторяла ту, что произошла с Партией Ф, с небольшими изменениями.

Саргон был свободен от влияния проклятого артефакта, и убедить его принять оплату было не так сложно. В качестве долга Волхвы отдали Саргону пирамиду, выточенную из обломков Хрустальной тропы, по которой люди пришли на Селию из Старого Мира (естественно, найти такую Волхам помогли Старшие Арканы).

Вскоре Саргон тихо скончался в Бесконечной Пирамиде, так и не завершив свое великое созидание мира с единым порядком. А Волхвы через полтора года после этого очутились там, откуда начали свое Путешествие — в Хрустальном гроте, месте тайного упокоения Мудреца Ората...

Троица Ночи очутилась в ставке Кола, которого теперь прозывают Серебряным Королем Севера. Фолмерт отошел от воинских традиций северян и построил настоящую торговую империю, умело используя ресурсы и преимущества. И теперь, для того, чтобы получить контроль над Центром Селии, Колу нужен Бейлин, Самоцвет Сердца, крупнейший из торговых городов всего мира.

Бейлин переживает не лучшие деньки. Као Фэн, князь Тенлина, не простил Великим торговцам вмешательство в дела его города и поддержку мятежника Рон-Ко. Он приложил все усилия для уничтожения Бейлина, и неплохо в этом преуспел. Постоянные раздоры в совете Великих торговцев пошли на руку Као Фэну, и теперь Бейлин находится в бедственном положении.

В зале совета Великих торговцев начинается экстренное заседание, где правители Бейлина должны решить — присоединиться ли к империи Кола, склонить голову перед Тенлином или сохранить гордость. Кол Фолмерт просит героев отправиться на совет и убедить Великих торговцев перейти на его сторону.

Ситуация усугубляется тем, что Као Фэн нанял младшего брата Кола, Никела, для этой же миссии, и, зная уловки брата, Никел имеет определенные преимущества. Одним из советников Кола был Торвальд, известный бандит из пиратского города, на которого давным-давно работали Мо и Заниези. Он предложил героям не мучиться, а нанести неожиданный удар по барке Као Фэна, убить его и тем самым продемонстрировать Бэйлину серьезность намерений.

Партия ЗРИ решила не опускаться до смертоубийства, и направилась сразу в Бэйлин, даже не выслушав другую сторону конфликта. На совете им удалось убедить двух из трех Великих торговцев склониться перед Колом (не без помощи меча из белого дерева, который разрубил оковы Рыцаря Цепей, сковывающие дочь одного из них), и Самоцвет Сердца присоединился к торговой империи Серебряного Короля Севера.

Вскоре после этих событий Као Фэн был отравлен во время дворцового переворота, а наши Волхвы продолжили свой путь, и через год оказались на жарком и влажном Юге.

Троица Ночи встретила в небольшой заброшенной деревеньке на границе Джунглей советника Акиры, Гэда, с небольшим отрядом разведчиков. У Гэда они узнали, что завоеватель Акира движется с огромным войском к Бесконечной Пирамиде, чтобы завладеть ее сокровищами и завоевать монастырь, который ни разу с момента его основания не был даже в осаде.

Смекая, что за этим могут стоять не только амбиции Акиры, но и воля Создателя Бездны, его черного меча, Волхвы вместе с Гэдом отправились сквозь джунгли на переговоры с Иерофантом Арамом, который запер Пирамиду.

Несмотря на немногочисленные войска, Арам был настроен оптимистично. Путь к Пирамиде усеян ловушками (которые Волхвы преодолели благодаря Старшим Арканам), как и сам монастырь. По мнению Арама, от войска Акиры не останется и следа, пока они не доберутся до Пирамиды, если вообще доберутся.

Несколько раз Волхвы путешествовали от ставки Акиры к Пирамиде и обратно, выступая в роли посредников. Они поняли, что завоеватель согласился бы на щедрые «откупные», но Создатель Бездны ведет его к полному разрушению Бесконечной Пирамиды.

В ход идут заложники, шантаж, биологическое оружие, и даже Рыцарь Цепей предлагает помощь Волхвам, чтобы сокрушить одну из сторон (для него неважно, какую). В конце концов, Партии ЗРИ удастся убедить Акиру отринуть Создателя Бездны, а Арама — откупиться от завоевателя и не устраивать кровавую битву.

Судьба присуждает победу Клинку Демонов, и вскоре Арам тихо и мирно умирает в своей Бесконечной Пирамиде от старости, так и не найдя средство от приближающейся Беды.

А через полтора года после похода Акиры Клинка Демонов против монастыря, Троица Ночи оказывается в Хрустальном гроте, где...

Троица Вечности оказалась в той же ситуации, что и Партия ЗРИ, только мотивации правителей были несколько другими. Франческо всеми силами пытался создать «лигу выдающихся правителей», но в конце концов в ней остались только Кол и Лей Мингшенг.

И вот их интересы столкнулись на Бейлине, Самоцвете Сердца, и никто не хотел уступать. Та страна, которая получит Бейлин, станет мировой торговой державой. И давние союзники превратились в соперников.

На стороне Лей Мингшенга был Никел, нанятый для того, чтобы раскрыть планы Кола. Северянин же заключил сделку с пиратским бароном Грюнвальдом (которого давным-давно разбил Франческо при помощи Гвенды). Грюнвальд сразу предложил напасть на флот Мингшенга и потопить его, но Волхвы предпочли уладить дело миром.

После долгих и напряженных переговоров, Партия ФАГ убедила Кола отказаться от своих претензий, и он отправился восвояси, в город Фолм. Но по дороге предательский Грюнвальд напал на короля Севера и убил его.

Через год после этих печальных событий, Троица Вечности оказывается на Юге, где, как несложно догадаться, встречает Гэда, возглавившего отряд после того, как Акира сгинул в темном лабиринте. Когда Иерофант Зэма «открыла» Пирамиду, превратив ее в академию, большинство ловушек пришлось убрать. И теперь Бэлория во главе огромного войска всяческого сброда, движется к монастырю, чтобы разграбить Бесконечную Пирамиду.

Конечно, у Бэлории есть и другие мотивы. Ее торговые партнеры с темной стороны кровно заинтересованы в том, чтобы уничтожить архивы Пирамиды, а знания, хранящиеся там, не разлетелись по всей Селии.

Сама Зэма тоже пошла на сделку с совестью и темными силами. В поисках исцеления от красного смеха, она нашла способ перемещать душу в другие тела. Но таинственная болезнь следовала за ней, и вскоре уже новое тело начинало слабеть и

кашлять кровью. Однако, это давало Зэме отсрочку и надежду, что лекарство будет найдено.

В отличие от дела с Колом и Мингшенгом, здесь Волхвы не сомневались, на чью сторону встать. Играя на гордости Бэлории, они убедили Леди Лабиринта отказаться от войны и взять серебро. У Зэмы же наконец-то появился шанс на исцеление, ведь Гвенда выяснила нелегкий способ исцеления от красного смеха.

Деловые партнеры Бэлории не простили ее, вскоре Леди Лабиринта пропала, будто ее и не было. А Волхвы через полтора года после этих событий очутились в священном месте для их тайного братства — в Хрустальном гроте...

Все эти события были «отборочными матчами» на роль Верховного короля Селии. Решение поставленных задач было несложным, особенно учитывая теперешние способности Волхвов. Все эти сцены в первую очередь созданы для того, чтобы Волхвы столкнулись с последствием своих решений, а во вторую, чтобы узнать, кого из правителей они отбросят, а кого оставят на троне и будут продвигать к Королевскому кресту. Множество возможных решений конфликтов позволяло Волхам в полной мере проявить свои творческие способности и подчеркнуть путь и индивидуальность своей Троицы.

Итак, все Троицы оказались в Хрустальном гроте, где их встретил Аркейн. Он узнал о том, что герои являются Волхвами, и просит их одарить его «Миром». В этот самый момент Волхвов посещает видение, где они встречаются с основателем своего братства, спасителем Селии Мудрецом Оратом.

Понимая, что трудно создать образ Ората, достойный его репутации, я решил позволить игрокам самим придумать, каким должен быть Отец Волхвов. Каждый из игроков добавлял какую-то черту в образ Ората, который являлся перед их Троицей.

В результате только у Троицы Рассвета Орат был некоей мистической, почти божественной сущностью. У остальных же он был плутом и обманщиком, хитрецом и странником — одним словом, именно таким, каким я его и хотел видеть.

Орат посвящает Волхвов в Высокие короли, высший статус, который позволяет им завершить Королевский крест и наделить избранного кандидата «Миром». Не вдаваясь в подробности, он сообщил, что им предстоит сделать выбор, и что если он не хотят короновать Аркейна, то должны спешить к своему избраннику, ведь войско Аркейна уже движется по Селии. Заканчивает Орат свое послание словами: «Вы всегда правы», после чего растворяется в мире духов, дав Волхам еще некоторое время обсудить ситуацию, находясь в плену видения.

Это кульминация всего Путешествия и завершение Королевского креста. На плечи Волхвов, прошедших по всем четырем краям Селии, возложена миссия избрать Верховного короля, который будет править не одним регионом, но всей Селией, подобно Турару Воителю — или Морену Тирану.

Троица Рассвета после долгих споров отдала «Мир» Аркейну. Противоречия, возникшие между игроками, в конце концов, привели к этому. Сколько здесь было осмысленного решения, а сколько капризов, вредности и обид, мне трудно сказать. Это конечно моя вина, что я запустил все до такого состояния, но что уж есть...

Троица Заката поступила самым необычным образом. Она решила нарушить негласное табу, и наделить «Миром» Волхва, Хао. Ради этого, Мэн-Ао и Лоно пришлось пожертвовать своей жизнью. Любопытно, что ни Мэн-Ао, ни Лоно не претендовали на роль Короля-Волхва, и все единогласно избрали юного Хао будущим правителем мира. Им это удалось, и мир Селии после такого несомненно изменится навсегда...

Троица Ночи также избрала Аркейна. Их мотивацию я не совсем понял, но это частично было следствием того, что Троица рассыпалась из-за внутренних противоречий, обид, непонимания и роковых чувств. В результате Аркейн стал новым Верховным королем и, как и обещал, уничтожил алое древо Арт на той стороне...

Троица Вечности поддержала Лей Мингшенга и отдала Зэму на растерзание войску Аркейна. Черные крылья сомкнулись над Бесконечной Пирамидой, и сын Тирана получил в свое распоряжение опасные и разрушительные знания.

Из всех партий, только Партия ФАГ сразилась в Аркейном и его армией в войне за Трон Селии. Последняя битва произошла под стенами Тенлина, где Лей Мингшенгу при помощи Волхвов удалось остановить войско Аркейна и положить конец его притязаниям.

История Лей Мингшенга, получившего Право в дар от Волхвов, победившего Аркейна и ставшего Верховным королем Селии, получилась очень цельной и поучительной. Даже в мрачном мире Селии честность и справедливость порой вознаграждаются.

Так закончилось Путешествие Волхвов, которое они начали простыми Пажам, а закончили Высокими королями, которые решали судьбы всего мира. Королевский крест был завершен, и Селия так или иначе, изменилась и пошла по новому пути, который прокладывал новый Верховный король.

Победы, поражения и просто забавные факты

Как и любой истории, у «Путешествия Волхвов» были и свои преимущества, и свои недостатки. Постараюсь вкратце дать свою оценку и начну с недостатков.

Минусы:

- Напряженные отношения между игроками в Партии Ф. В результате, один из них хотел уйти после второго Шага, и только чудом (или, как мне говорили, шантажом) мне удалось убедить его закончить историю.
- А вот в Партии ФАГ игрок также «спрыгнул с темы» после Шага Второго, но не по причине разногласий (по крайней мере, по его словам). Этим он меня чудовищно расстроил, и только настойчивость двух других игроков заставила меня закончить четвертый прогон, заменив игрока, но оставив персонажа. Чистоту эксперимента это, конечно, нарушило. И это одна из причин, по которой Троица Вечности проиграла Троице Заката в моем топе.
- Из-за ограниченности времени для Партий Ф и О пришлось многое порезать, и вообще я был несправедлив к ним по сравнению со ЗРИ и ФАГ. Хотя мне удалось соблюсти правило «Шаг в сессию (почти)», теперь я сожалею об этом решении. Оттачивание моего мастерского навыка не должно идти в ущерб игрокам.
- Плохо раскрыта тема Старших Арканов, которые должны были стать не «магией», а скорее «промыслом судьбы». В частности, Волхвы не должны были оперировать ими в обсуждении в стиле: «А потом мы помирим их с помощью Солнца». Моя вина, что недостаточно четко и понятно донес свою идею до игроков.
- Кроме того, изначально я планировал куда большее влияние Старших Арканов на историю — в частности, от их выбора должны были зависеть различные сцены в Шагах. Однако, из-за недостатка времени и прочих сложностей, пришлось отказаться от этого.
- Тема «особенности» Волхвов, их странностей, которые отличают их от людей, также раскрыта не полностью.
- Многие неудачные броски игроков я «спускал на тормозах», нередко из-за недостатка времени, хотя система такие вещи не поощряет.
- На Селии существовало три монастыря при Великих Древах. Север и его Гвардия Бури, и Юг с его Последователями фигурировали в истории, а вот тему третьего монастыря, Храма Потоков, я так и не раскрыл.
- Меня расстроило то, что Аркейна выбрала половина партий. Хотя я давал ему возможность стать Верховным королем, лично мое мнение, что он куда менее интересный и «достойный» вариант, чем те, кого Волхвы выпестовали,

возвели на трон и провели от начала и до конца. В этом смысле мне больше всего понравилась история Лей Мингшенга.

- Вообще, тема Аркейна мной раскрыта не полностью. Стоило давать больше зацепок и намеков на него на протяжении всей истории. То есть, нужно было нагнетать обстановку.
- Рыцарь Цепей, Что Удерживают Полчища Демонов должен был стать одним из центральных антагонистов, но в итоге мне не удалось довести конфликт с ним до кульминации ни в одной из партий.

Теперь перейдем к плюсам, которые я увидел в игре.

- На мой вкус, мне удалось создать историю, где во главе стола стояло не взаимодействие группы с внешним миром, а взаимодействие внутри самой группы. Так как это игра о выборе, и он должен быть «единогласным», игрокам и персонажам приходилось много общаться друг с другом, спорить, убеждать, отстаивать свою точку зрения и т.д. По сути дела, все остальное было декорацией.
- Система показала себя очень неплохо, вникнуть в нее легко, и она дает большой простор для творчества. Одним словом, механика *W заслужила жирный плюс в моих глазах.
- Мне понравилось, что у каждой Троицы была своя «аура», некие невидимые волны, которыми они изменяли мир Селии. Мрачная и драматичная история Троицы Рассвета. Грустная сказка Троицы Заката. Опасность и «разложение» Троицы Ночи. Романтические интриги Троицы Вечности. Все они окрашивали историю Волхвов в уникальные тона.
- Творчество игроков, их идеи вплетались в структуру мира и проявлялись в других Партиях. Эта «преемственность» кажется мне замечательной.
- Селия вообще, не смотря на свою неоригинальность, получилась интересным мирком, в который мне приятно возвращаться снова и снова.
- У каждой из Троиц были непростые истории, родившиеся из их Пересечений — связей между Волхвами, которые создала судьба еще до того, как они открыли свои предназначения. Не все истории были завершены, но каждая из них придавала своей Троице неповторимость и уникальность. У Троицы Рассвета это история о проклятье, которое лежит на Фрейе, и о женщине, в которую были влюблены Фэй и Феррим, и которая оказалась подменным Висчерит. У Троицы Ночи это история о Торвальде, бандитском короле, на которого работали Мо и Заниэзи, и который продолжал их преследовать. У Троицы Вечности это противостояние между Франческо и братьями Орсини, кондотьерами и головорезами. Хочу отметить, что как раз в Троице Заката такой «побочной истории» почему-то не было.

- Каждый из Волхвов ощущал Право по-своему. Кто-то чувствовал его на вкус, кого-то посещали видения, у кого-то подкашивались ноги. Это бросало мне определенный вызов, особенно, когда речь шла о «подробностях» Права, которые могли ощутить Волхвы. И это было круто.
- Несмотря на всякие трудности, у меня подобралось четыре замечательные партии, с которыми я отлично провел время, и которые вместе со мной рассказали интересную и захватывающую историю.

А теперь просто несколько интересных фактов, связанных с Селией и самой игрой.

- Самым популярным Предначертанием были Денарии — хитрецы, торговцы и воры. Они были в каждой из Троиц.
- Великие Древа Кэс, Мэл и Бэл названы в честь волхвов Каспара, Мельхиора и Бальтазара. Древо Арт названо в честь «апокрифического» волхва Артабана.
- Многие имена являлись анаграммами. Орат — Таро, Турар — Артур, Легна — Ангел. Морен произошел от Мордреда, а сама Селия от Селены. Аркейн это отсылка к Аркане и Старшим Арканам.
- Хрустальный Грот, место захоронения Ората, да и сама история Мудреца во многом отсылка к Мерлину, который был одним из его прототипов. Орат умер в 33 года.
- Одним из главных источников вдохновения является манга Ubel Blatt. Слово Висчерит произошло от синтеза имени главного героя манги Аскерита и Висчтех, страны, где практикуются странные и чудовищные технологии, искажавшие тела. В мире Селии Висчтех — живые артефакты Висчерит.
- Главным прототипом темных фэйри был в первую очередь Волшебный Народ из сеттинга Exalted.
- Имена героев из первого Шага взяты из сериала «Дневники Вампира», где была семейка Первородных — Майкл (Микел — отец) и Эстер (Эттер — мать), и их дети, Элайджа (Эли), Ребекка (Векка), Кол (Кол), Финн (да, его не было) и Никлаус (Никел). Название Фолм произошло от Мистик Фоллс, городка, где происходит действие сериала.
- Семейство Као в Тенлине названо в честь Цао Цао, известного персонажа китайского эпоса.
- Зэма и Као Линь были самыми «желанными» персонажами истории. Когда Као Линь «пригласила» к себе Фэя на ночь, то Феррим переоделся воителем, чтобы провести ночь с сестрой князя.
- Из всех партий, только Троица Заката не встретила с честным чиновником Лей Мингшенгом в Тенлине.

Заключение

Я бесконечно благодарен всем моим игрокам за то, что участвовали в этой истории и рассказывали ее вместе со мной. Путешествие Волхвов завершилось только благодаря вам!

Спасибо Немо, Вике и Дипломату за Троицу Рассвета.

Спасибо Владимиру, Никите и Слону за Троицу Заката.

Спасибо Дюше, Ребенку и Махе за Троицу Ночи.

Спасибо Ивану, Лере и Ксении \ Косте за Троицу Вечности.

Отдельное спасибо моим близким, которые терпели мои постоянные исчезновения и занятость, связанную с Волхвами.

Искренне ваш

Раф ака Nimbus