

ЧЕТВЁРТЫЙ
КЛЮЧ



Водолей и Телец, летающие торговые корабли

Четвёртый ключ

Приключение для настольно-ролевых систем

Автор, художник, составитель: Александр «NoNsense» Кульков

Элементы арта: Антон Чеглаков

«I see skies of blue, and clouds of white,
The bright blessed day,
The dark sacred night
And I think to myself,
What a wonderful world.»

What a Wonderful World

Это случилось июньским вечером, в одном из переулков Ретормы. Солнце скрылось за багровыми тучами, погрузив узкие улочки, торговые площади, поместья и замки одного из крупнейших княжеств Лазури в сумерки.

Блан Тревор, так звали очередную цель Шао Джо. Накинув капюшон тёмно-зелёного дорожного плаща, лигрочеловек пробирался по крышам, чтобы занять удобное место, откуда можно будет напасть на свою жертву.

Его чёрная грива была подвязана зелёной лентой, на поясе под плащом он прятал пару кинжалов, а на правой щеке красовался едва заметный белый шрам.

Не так давно Шао оставил труппы Охры, улетев на одном из торговых кораблей на Лазурь. Оказавшись там, он поспешил убраться из шумного и опасного королевства в одно из более спокойных княжеств, где народ был проще и более приветлив к чужакам. Теперь лигрочеловек зарабатывал на жизнь, занимаясь заказными убийствами.

Здравствуйте! Итак, если вы задумали провести игру полную тайн, удивительных событий и ярких ощущений, то вы не ошиблись с выбором книги.

Приключение достаточно системно-независимое и может подойти к разным ролевым системам, а может быть даже станет началом новой незабываемой кампании для ваших игроков. Не на все вопросы будут даны ответы, даже вам, ведущему, поэтому отнеситесь к материалу книги не как к исчерпывающему руководству, но как к набору зацепок и призыву к действию.

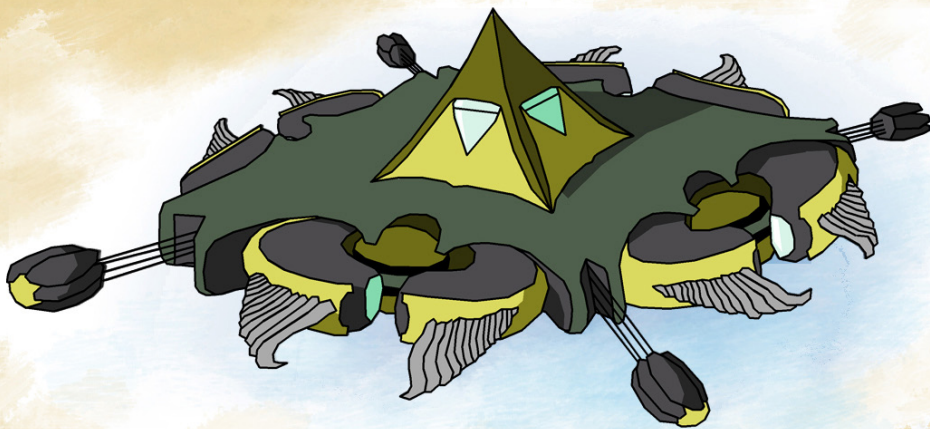
События игры начинаются в сказочно-фэнтэзийном мире, на континенте под названием Лазурь, что омывается Бесконечным океаном, и не так давно был единственным известным пристанищем живых существ. Все существа одного пола на этом континенте словно принадлежат к отдельной расе: мужчины — люди, женщины — эльфийки. Жизнь в Лазури шла своим чередом, пока события недавнего прошлого не всколыхнули волну пугающих, но вместе с тем и удивительных изменений:

Некоторое время назад, между двумя магами-близнецами из королевской семьи Даоси, Яэнасом и Ионосом, вспыхнула вражда. Ионосу пришлось бежать. При помощи одного из редких артефактов, называемых Ключами, он поднял в воздух летающее судно «Козерог», покоящееся в древних руинах. Улетев ввысь корабль потерял управление и разбился о новую землю — Охру, которая висела высоко над Лазурью. Здесь жили разумные антропоморфные звери — зооморфы.

Позднее были найдены ещё некоторые из Ключей, они давали особые возможности своим обладателям, а также питали древние летающие корабли. Эти корабли смогли наладить транспортировку между Охрой и Лазурью, положив начало международным отношениям.

Тем временем, в ходе противостояния близнецов вся Лазурь стала летающим кораблем. Под влиянием силы одного из самых могущественных Ключей и воли Яэнаса, Лазурь устремилась навстречу Охре.

Вмешались различные силы и оба близнеца были вовремя обезврежены. Сближение континентов остановилось.



Весы

Теперь в небе, между башнями обоих остановившихся друг перед другом миров висит дипломатический корабль «Весы», где Совет старается удержать шаткое перемирие. Никто не хочет чтобы сближение продолжилось, текущая ситуация пока устраивает всех, но как долго она продлится?

Для проведения игры вам понадобится несколько участников, примерно от 2-х до 4-х человек. Перескажите или зачитайте им информацию о мире игры.

Одна из особенностей данного приключения — в нём обязательно участвуют три основных героя. Каждый игрок может взять себе одного из этих основных или же создать персонажа, который является хорошим знакомым (другом, спутником, супругом, родителем, ребёнком, родственником) любого одного основного героя. Желательно, чтобы игроки, так или иначе, охватили бы всех трёх героев.

С одним из героев вы уже познакомились, это лигрочеловек наемный убийца Шао Джо. Остальные это эльфийка-паладин Валери Валькире и эльфийка-целитель Сиренити.

Игроки должны сделать выбор — кем быть или к кому быть привязанным. Если у них возникнут вопросы, то можете чуть подробнее рассказать им про этих героев, показать их изображения, но не раскрывайте все секреты.

Когда каждый игрок определился, то настало время поговорить с каждым героем и его «группой поддержки» отдельно, втайне от других.



Шао Джо

Шао Джо и связанные с ним персонажи

Этому игроку (или группе) вы рассказываете таинственные стихи, которые Шао часто видит во сне:

*Внутри меня живет убийца,
Он крови хочет досыта напиться.
Он хочет нарушать покой,
Ему плевать на род людской.
Он хочет резать, убивать,
Ругать, карать и оскорблять.
Он злой, коварный и плохой,
Мне шепчет, что и я такой.
Но если в мир его пустить,
То мне внутри придется жить.*

Также, иногда, он слышит обрывки какого-то голоса, который говорит: «Искренность – вот её дар и её проклятие».





Валери Валькире

Валери Валькире и связанные с нею персонажи

Этому игроку (или группе) вы рассказываете содержание тайных стихов, написанных Валери одному важному ей человеку, которые она всё ещё не решилась отправить и хранит дома, в ящике стола:

*Я не знаю какими тонами
переделать тебя под себя
мне, меня, обо мне
я хочу для тебя, но имею в виду
и советуюсь только с знакомым «я»*

*Это просто
несложно
гореть в аду
извини
что сюда не зову
...любя*

Недавно уличная гадалка сказала Валери такую туманную фразу, которая почему-то прочно засела в памяти: «Его непоколебимость есть ключ, размыкающий тайны».





Сиренити Сазлери

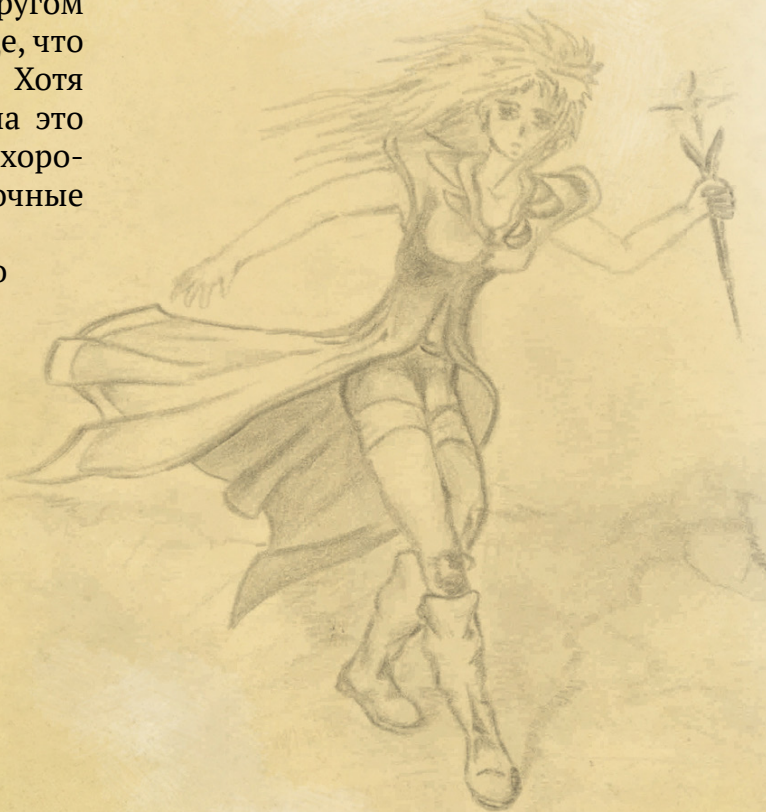
Сиренити и связанные с нею персонажи

Этому игроку (или группе) вы рассказываете, что Сиренити смутно помнит, что в детстве жила в другом мире, в ярком волшебном городе, что расположился под водопадом. Хотя отец и уверял девушку, что она это выдумала, но Сиренити очень хорошо запомнила какие-то отрывочные стихи, которые читала ей мать.

Они шли по мосту, с которого открывался вид на падающие струи воды:

*... не темно
просто нет света
да
скучно, глупо
мистично слегка
струя мрака легка
но ведь нет её
ты не видишь
а значит, это не тьма
просто свет не зажжен
пока ...*

Ещё в памяти Сиренити с тех времён осталась эта непонятная фраза увиденная на на какой-то старинной гравюре: «Нет предела её амбициозности, она не может исчезнуть. Но твой путь иной».



Теперь мы с вами начинаем игру. Вы зачитываете или пересказываете игрокам вводную, про то, как лигрочеловек охотится на свою жертву, и продолжаете описывать дальнейший ход событий. Идёт настрой на атмосферу и происходит знакомство основных героев друг с другом:

Зависнув над аркой одного из переулков, где должен был проходить маршрут жертвы, Шао затих. До него донеслись звуки шипящих друг на друга ездовых ящеров, отдаленный гул шагов и разговоров, мерные всплески капающей с крыши воды.

За этим занятием лигрочеловек провел некоторое время. И вот, наконец, человек в тёмно-синих бархатных одеждах скрывающих кожаные доспехи, цель Шао, показался в переулке. Но что-то было не так: человек по имени Блан был не один — он нёс на плече какое-то связанное существо. Шао помнил об осторожности, этот человек занимался разными тайными делами и, возможно, практиковал магию.

Если у Шао Джо и были какие-то колебания на счёт своей жертвы, то сейчас они полностью развеялись. Дождавшись, пока человек поравняется с аркой, Шао прыгнул вниз, сверкнул кинжал, но звякнув, вылетел у убийцы из рук. Бархатные одежды жертвы оказались зачарованными крепостью стали. Магия, фыркнул Шао, хватая другой кинжал.

Человек отреагировал молниеносно: отшвырнув ношу к стене, он отпрянул от нападающего, и начал чертить в воздухе магическую фигуру.

Свечение, исходящее от пальцев мага застывало в воздухе, образуя сложный узор: между убийцей и жертвой вспыхнули синие линии, формирующие начинающий разрастаться силовой барьер, состоящий из нескольких вложенных друг в друга сфер.

Шао дёрнулся, он заметил похожее свечение, формирующееся у него на груди — плохо дело, жертва оказалась слишком сильным магом: накладывать совместно с барьером еще и целевое заклятие!

Пара ярко-зелёных глаз наблюдала за ними из темноты переул-ка, сейчас нападающий убежит — с магом не справиться такими методами. Но все произошло иначе.

Более не раздумывая Шао присел и в два гигантских скачка ока-зался у стены, пролетев между формирующимися силовыми ли-ниями барьера. Затем, разбежавшись по стене, он прыгнул в сле-дующий просвет, прямо к чародею.

Световой узор на груди Шао замкнулся одновременно с тем, как лезвие его кинжала вошло в незащищённое горло жертвы.

Тело Блана Тревора обмякло, но колдовство сработало — яркая вспышка пламени окутала фигуру Шао, обжигая того нестерпи-мым яростным огнём. Плащ загорелся и лигрочеловек сорвал его, стараясь затушить об мостовую. Это удалось, но Шао получил сильный ожог правой руки. Дело осложнялось тем, что силовой купол сформировался и убийца оказался заперт внутри.

Послышались шаги, из тени вышла эльфийка закованная в броню, волна чёрных вьющихся волос ниспадала на её плечи. Именно она следила за этими событиями. У Валери были свои особые счёты с Бланом — коварный хитрец многим в Реторме перешел дорож-ку. Отец Валери умер от странного яда, когда они оба с Бланом претендовали на получение одного из освободившихся поместий. С тех пор Валери следила за этим человеком, желая отомстить. И вот — это случилось.

Девушка была очень удивлена произошедшему. Глядя на то, как Шао затравленно озирается в поисках выхода из ловушки Валери невольно вспомнила свои ощущения, когда поняла, что её отец смертельно отравлен и надежды нет.

Валери понимала, что маг хитёр и на честный бой на мечах, её родную стезю, никогда не пойдёт. Увидев то, что случилось се-годня, девушка поняла, что недооценивала силу Блана Тревора. Тем не менее, она кое-что приберегла на такой случай.

— Я помогу тебе, — сказала она Шао. Потом достала из кар-мана флакон анти-магической пыли и высыпала её на барьер. Поверхность синего полупрозрачного барьера начала с шипением растворяться в тех местах, где его коснулась пыль.

Теперь предоставьте игрокам немного пообщаться, пусть опишут как Шао Джо и Валери обмениваются репликами о происходящем, пока не совершая никаких действий. В этом диалоге участвуют только те игроки, которые прикреплены к Шао и к Валери. После этого появляется третий основной герой истории:

Валери хотела ещё что-то сказать, но замолчала, потому что увидела связанную светловолосую эльфийку лежащую у стены. Во рту у пленницы торчал кляп, а светло-карие глаза блестели от слез.

Тут до Валери дошло, что Блан нес не мешок, как ей показалось издалека, а связанное живое существо. Внутри неё всё словно вскипело.

— Ну и мразью же он был, — яростно прошипела она, направляясь к связанной с целью освободить.

Снова разыграйте обмен репликами, без принятия каких-то действий, теперь уже с участием игроков прикрепленных к Сиренити. Попросите играющих учесть следующие моменты: Сиренити помнит только свое имя и слабо понимает, где находится, Шао не сильно разговор-

чив, плохо себя чувствует после инцидента и оглядывается, думая, куда бы скрыться, Валери в свою очередь очень зла на убитого и рассказывает остальным о нем всё, что знает.

Далее снова игроки немного наблюдают за действиями персонажей со стороны:

Пока они говорили, Шао высказал следующее предложение, обращаясь к Сиренити:

— Я знаю одно место, там безопасно.

Валери непонимающе покосилась на лигро человека: — О чём это ты?

— Да? — невозмутимо спросил Шао у пленницы, и, получив ответный кивок от Сиренити, взвалил охнувшую от неожиданности девушку на плечо, после чего, прихрамывая, поспешил в тень улиц Ретормы.

— Куда это вы направляетесь? — изумилась Валери и, стуча сапогами по мостовой, бросилась за ними.

— Мы должны дождаться стражей порядка ..., — тут она осеклась, наткнувшись на многозначительный взгляд лигрочеловека.

— Ну же, поторопись, — буркнул Шао, обращаясь к Валери, — Или ты хочешь объясняться с теми, кто придёт сюда?

— А почему нет? — с вызовом поглядела не него Валери и хотела добавить что-то ещё, но в этот момент в одном из переулков послышались шаги: кто-то приближался к месту схватки. Лигрочеловек приложил палец ко рту, показывая, что нужно молчать и продолжил движение. Эльфийка двинулась следом.

Шао приводит своих спутников к старому зданию театра, окруженному парком в котором высятся несколько башен из серого камня. Группа следует по тайной тропинке в одну из заброшенных башен и устривается там. Настало время снова позволить игрокам перебраться

репликами, при этом объясните им, что в этот момент Шао внимательно осматривается ища свечи, а Валери пристаёт с расспросами к Сирени-ти, которая начала вспоминать, что часто бывала в этом театре.

После этого начинается последняя вводная сцена:

Шао наконец зажжёт свечи и стал куда-то собираться.

— Эй, куда, принёс даму в захолустье и сматываешься? — воскликнула Валери, удивлённо взирая на уходящего Шао.

— Присмотри за ней, я скоро, — проворчал тот не оборачиваясь, и захлопнул за собой дверь.

— А почему это я должна... вот самоуверенный...

Валери прикусила язык, покосившись на Сирени-ти.

— Да запросто присмотрю, интересно, что бы он вообще без меня делал? — тут взгляд Валери посерьезнел, — Минутку, наш тигр ведь наемный убийца, разве можно ему доверять?

С этими словами она рванулась к двери, открыла её и выглянула наружу.

— Он меня спас, я ему верю, — просто и твёрдо ответила Сиренити, — Тем более я не в том состоянии, чтобы идти, а если и могла бы, то не знаю куда.

Когда эльфийка-паладин принялась рассматривать ссадины Сиренити и следы от пут, то взгляд её упал на небольшой чёрный мешочек, висящий у той на шее. Валери спросила об этой вещи и к Сиренити начала возвращаться память — она вспомнила, что является дочерью маркиза Венецио Саэлари, а также владеет слабыми целительными молитвами. Прочитав нараспев одну из них, Сиренити залечила ушибы, после чего взяла мешочек и сказала Валери, что сейчас покажет подарок, полученный от отца по случаю недавнего дня рождения.

Шао тем временем отправился в усадьбу дона Рима Ариде, своего заказчика, одного из влиятельных граждан Ретормы. Там он получил свой гонорар, не упомянув о девушках. После этого Рим выдал новое задание — запечатанный конверт, который попросил открыть завтра.

Всё ещё чуть прихрамывая, лигрочеловек вышел из усадьбы Рима. Только теперь он ощутил, что устал. Ожоги давали о себе знать и Шао ненадолго присел отдохнуть.

Мимо проходили редкие люди. Внезапно, лигрочеловека чуть не хватил удар, когда он разглядел идущего по другой стороне мостовой Блана Тревора, свою недавнюю жертву!

Шао вжался в стену, наблюдая — человек был одет по-другому, в чёрный камзол с красными полосами, но несомненно это был Блан — та же походка, то же лицо.

Предчувствуя неладное, Шао проследил за ним — человек шёл прямо в усадьбу, где жил Рим Ариде. Хозяин вышел ему навстречу, приветствуя и, оглядевшись, проводил внутрь. Лигрочеловек понял, что тут скрыта какая-то мрачная тайна, но не рискнул шпионить дальше, сейчас он был не в лучшей форме. Похоже, Риму нельзя доверять. Он поспешил вернуться к оставленным девушкам.

По пути, пробираясь по ночному парку Шао вспомнил о конверте, подошёл к одному из фонарей, расставленных вдоль дорожек и в его дрожащем свете прочел имя следующей жертвы: Венецио Саэлари. Кажется это кто-то из знати.

Когда Шао добрался до двери в башню и открыл её, то увидел яркий жёлтый камень, который Сиренити показывала Валери. Едва увидев его лигрочеловек понял, что этот камень не мог быть ничем иным как одним из великих Ключей. Подобные ему Шао видел на тех летающих кораблях, на которых добирался до Лазури.

Тут, внезапно, лигрочеловек вспомнил о ещё одном корабле, что хранился в музее Ретормы, в комнате опечатанной магическими барьерами. Посетителям показывали его через замочную скважину... похоже этот камень может поднять музейную редкость в воздух...

Теперь, наконец, игра переходит в активную фазу и игроки получают возможность полноценно действовать в рамках ролей, но перед этим попросите тех игроков, которые придумали себе отдельных персонажей, описать их. Этим персонажей ведущий сможет вводить в общий сюжет в удобные для этого моменты.

Основными героями управляют выбравшие их игроки. Если у кого-то из основных героев нет своего игрока, то им управляют те, кто имеют прикрепленных к нему персонажей (а иногда и сам ведущий).

Ведущему рекомендуется двигать сюжет по неким запланированным ключевым сценам, которые могут произойти в мире игры, но заранее неизвестно как именно это случится

и случится ли вообще.

Вы можете попросить каждого игрока после окончания вводной написать на отдельных листочках, те ключевые сцены, которые они хотели бы увидеть в этом приключении и передать вам (ведущему), не показывая другим. Это должно быть что-то простое, в несколько фраз, чтобы вам проще было реализовать сцену игрока в приключении: например, «буря чёрного ветра надвигается на город», «отравленная еда», «герои попали в тюрьму», «найден клад» и так далее.

Подумайте заранее о том, что можно собрать из этих отдельных сцен, какие сюжеты приходят вам в голову и как примерно подавать их играющим.

ПРИМЕРНЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

Нападение убийц

Рим Ариде ведёт свою игру и по следу Шао идут другие наёмники, они нападут на него и остальных героев при первой возможности.

Охотники за Ключом

Стоит Сиренити где-то ещё на людях показать свой Ключ, как весть об артефакте разносится по всему городу и за ним начинают охотиться самые разные субъекты: кто-то предпочтёт втереться в доверие, кто-то нападёт в открытую или тайно.

Кладбище летающих кораблей

Герои могут наткнуться на это место неподалёку от Ретормы, здесь может быть найден один из оставшихся древних летающих кораблей. Но скорее всего герои найдут здесь лагерь мародёров и примкнувших к ним исследователей древностей.

Тайна семейства Саэлери

Отец Сиренити действительно давным-давно пришёл из иного мира, пройдя через волшебный портал. Сиренити со временем вспомнит о том, что портал находится прямо

в подвале их дома, но по какой-то причине теперь не работает.

Игрушечный корабль

В музее Ретормы действительно находится одно из древних летающих судов. Администрация думает, что это лишь модель корабля. Они обманывают посетителей, показывая этот кораблик издали. На самом деле он настоящий и реагирует на близость артефакта.

Если Четвёртый Ключ, которым владеет Сиренити, вставить внутрь него, то он станет летающим кораблём «Рак».

Особенность корабля, питаемого Четвёртым Ключом: в отличие от большинства остальных летающих кораблей, этот работает по уникальной технологии. Рак может «летать» только тогда, когда над ним чистое небо. По желанию владельца он подхватывает всех его спутников своим энергетическим полем и возносится в небо, по лучу, приземляясь уже в Охре.

«Рак» нечувствителен к грани между мирами и не выходит из под контроля, когда пересекает её.

Перемещение с Охры в Лазурь происходит по таким же правилам.

Путешественникам следует учитывать, что некоторое время после перелёта кораблик перезаряжается.

Джунгли Охры.

Если герои улетели в Охру, то попадают в джунгли, где обитают разные дикие звери. Там же находятся таинственные пещеры и руины каких-то совсем древних цивилизаций.

БОЖЕСТВЕННОЕ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Можете использовать это правило для повышения интересности игры и большей таинственности происходящего.

Три основных героя обладают покровительством божеств, которое даёт им скрытые силы, развивающиеся из черт их характеров. Игроки об этом поначалу не знают, но могут догадаться или получить какие-то ответы в дальнейшем.

Ведущему нужно следить за реакциями игроков, чтобы эффекты божественного покровительства оказывали влияние на игру.

Вы можете самостоятельно придумать похожие божественные покровительства и другим персонажам. Подумайте, какими тайными и необычными способностями они могут обладать.

Также помните, что таинственные возможности Ключей превосходят могущество божественных сил.

Шао

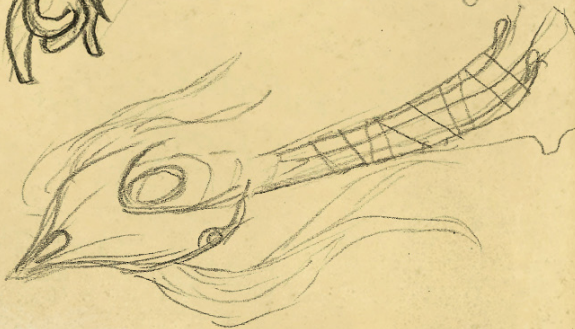
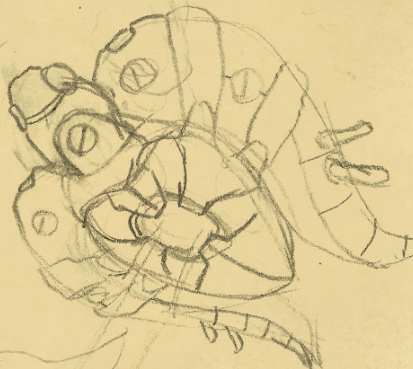
Непоколебимость даёт ему «Неотразимый натиск уверенности»: если игрок принимает быстрые игровые решения и не раздумывает, то у Шао получается непостижимым образом менять ситуацию в свою сторону, а также касанием развеивать различные наложенные заклятия.

Валери

Амбициозность даёт ей «Яростный вечный оптимизм»: тело Валери регенерирует из любой, даже самой маленькой частички, что бы с ней не случилось.

Сиренети

Искренность даёт ей «Цветение всех цветов»: слова и фразы Сиренети имеют шанс сбыться, но правда таким образом могут исполняться как хорошие, так и негативные желания.



ИСТОРИЯ БЛИЗНЕЦОВ ДАОСИ

Вам может быть полезно познакомиться с более подробным раскладом сил на Лазури и Охре, который сложился под влиянием событий недавнего прошлого:

Яростные войны между княжествами Лазури бушевали не прекращаясь, пока не настал тот памятный день. Рождение в королевской семье Даоси двух близнецов — Ионоса и Яэнаса. Вера в корону значительно окрепла и армия монарха стёрла с лица земли пару мятежных княжеств, приструнив остальные.

Время шло, близнецы стали могущественными магами, их отца уже давно не было в живых. Так вышло, что Яэнас влюбился в одну из девушек, прислуживающих во дворце (как позднее выяснилось, то было приворотное зелье) и провёл с ней ночь. Утром его нашли бесчувственного, а эльфийка проводила над ним какой-то кровавый ритуал. Её казнили, сам Ионос распорядился и наблюдал за этим. То была дочь властителя одного из уничтоженных княжеств. Умирая она смеялась, повторяя как заведённая единственную фразу: «испытай мои чувства».

Яэнас оправился, однако воспылил ненавистью ко всему, что было связано с королевской семьей Даоси, и в первую очередь, к Ионосу. Так началась война магов-близнецов.

В ходе противостояния Ионосу пришлось бежать, ему помогал слуга, некто Крон Эчегар, напросившийся в ученики. Вместе они вторглись на территорию одного из разрушенных княжеств, где мародёры раскопали древние технологии — летательные суда. Однако, судам требовался особый вид энергии и Ионос как раз имел один такой артефакт, Десятый Ключ. Древние легенды говорили о чудесной стране, что скрыта в небесных просторах, именно туда Ионос с Кроном и отправились на своём корабле, который носил имя «Козерог».

Но что-то пошло не так — взлетев выше облаков корабль потерял контроль и вознесся ещё выше, разбившись о небесную твердь. Оказалось, что здесь силы тяготения действуют в об-

ратном направлении. В ходе странствий Ионос и Крон узнали, что эта земля зовётся Охрой и ограничена по краям Бесконечной пустыней. Здесь обитали зооморфы, живущие по своим законам. Ионос смог подчинить себе могущественное герцогство Катар, став советником по магии.

Яэнас долгое время искал брата, выясняя подробности его бегства. Он запретил вход на территорию, где были захоронены корабли, а обитавшие там мародёры были схвачены и повешены.

К тому времени народ был весьма недоволен саморазрушительной политикой Яэнаса, многие вопреки запрету начали исследовать летательные суда и укрывать беглых мародёров. Через какое-то время Яэнас узнал об этой дерзости и пошел войной на ослушавшихся — многие погибли, но тут на помощь защищавшимся пришла новая сила: едва зародившаяся военная Коалиция, собравшая под своим крылом несколько княжеств. Войску Яэнаса пришлось отступить. В сражении он завладел Тринадцатым Ключом, который был найден у одного из пленников. Вернувшись в замок Яэнас стал изучать этот артефакт.

Ионос к тому времени чинил «Козерог» и собрал сведения о Ключах Охры — Четырнадцатый, Второй, Третий, Седьмой и Девятый. Его ученик, Крон, погрузился в изучение глубин тёмной магии исследуя древнюю библиотеку Катара, а кроме того нашел себе последовательницу в лице юной кошки — Абели Жарман. Когда Ионос нашёл в старинном склепе Четырнадцатый Ключ, Крон Эчегар начал переворот, предав своего хозяина, и мага-близнеца бросили в темницу.

Тем временем, в Лазури от Коалиции откололся один из влиятельных домов, замедлив объединение княжеств. Это был ход Яэнаса, подкупившего дом Саул. Тем не менее юный наследник этого дома, Бигба Саул, отказался от этого решения, за что стал преследуем и собственным домом и короной. Бигба решил примкнуть к мародёрам, там он познакомился с Иреной Максимум — революционно настроенной девушкой из простой семьи. По наследству от умерших родителей ей достался артефакт Первый Ключ.

Яэнас наконец придумал, как использовать Тринадцатый Ключ, он использовал силу этого артефакта для того, чтобы найти

Ионоса. Тогда ещё никто не понял что произошло, но вышло так, что вся Лазурь повинувась этому сильнейшему магическому вмешательству стала летающим кораблём, начав медленное сближение с Охрой...

Ионос в темнице попробовал применить энергию Четырнадцатого Ключа и да, он освободился, но какой ценой — всё вокруг него на расстоянии километра испарилось, а Четырнадцатый утратил силу. Теперь Ионос был вынужден скрываться. Он отправился к летающим кораблям, где угнал только что активированный «Близнецы» (питаемый Третьим Ключом, который недавно в числе прочих могущественных артефактов нашла предприимчивая Абели, осматривая тайники Катара). Взлетев, он решил собраться с мыслями и обдумать, что же делать дальше.

Крон Эчегар, тем временем, был предан собственной ученицей, та отравила его смертельным ядом Антареса, легендарного посоха, и захватила власть. Используя все свои познания в магии Крон, за оставшееся ему время, сотворил тёмное проклятие на самого себя, после чего скончался. Абели Жарман приказала учёным восстановить «Козерог», и, когда тот был готов, взлетела в небо, атаковав «Близнецы». Ионос не ожидал этого, но смог заложить спасительный вираж, уйдя в сторону от прямого попадания. Поврежденный корабль устремился к Охре. «Козерог» же, промахнувшись, попал в поле тяготения Лазури и рухнул на неё.

Упавшую Абели и прочий уцелевший экипаж «Козерога» первыми нашли Ирена и Бигба. Они были весьма удивлены, увидев диковинных зооморфов и услышав рассказы об ином мире.

Абели уговорила Ирену активировать новое летающее судно их тех, что в захоронении принадлежащим той Первым Ключом, Бигба решил отправиться с ними. Так был запущен «Овен» и все трое собирались отправить его в первый полёт, но тут появились войска короны, захватив героев.

Ионос после падения «Близнецов» вынужден был вернуться в герцогство, надев на себя личину Абели. Исследования кораблей он поручил советнику по торговле, льву Георгу Штейндару, открыв ему свою тайну.



Крон Эчегар, Магистр лич



Овен

Позже случилось так, что Ионос пал от руки предателя, приняв свой истинный облик — его убил восставший из мертвых Крон Эчегар, Магистр лич, мстящий предавшей его ученице. В то же время Третий Ключ, питающий «Близнецов» был кем-то похищен.

Яэнас узнал от пленных о существовании Охры, а также о своем брате. Действия Абели ему импонировали, но он был недоверчив и решил не торопиться с оценкой её личности. Ирену и Бигбу разлучили — она осталась с остальными мародёрами в окружении войск, а его повели допрашивать на «Овне». В этот момент контуры Охры стали отчетливо различимы в небесах Лазури, началась массовая паника...

Теперь, спустя время, Охра и Лазурь зависли совсем рядом — высочайшие башни их государств нависают друг над другом на небольшом расстоянии. Сближение миров остановилось, когда Яэнас был заключен в силовое поле собственным подростком сыном, Сансаром Даоси, состоящим в сговоре с Абели Жарман и корона теперь принадлежит им.

Георг Штейндар, забрав тело Ионоса и выйдя из повиновения Магистра лича стал лидером организации «Торговый путь», чьи транспортные корабли «Телец», «Близнецы» и «Стрелец» обеспечивают перевозку товаров между Лазурью и Охрой, обмениваясь с кораблями мародеров Лазури «Водолеем» и «Девой». Ходят слухи, что один из Ключей умеет оживлять и Георг надеется найти его.

Бигба смог спастись, угнав «Овна», и это первый корабль-перевёртыш, способный не терять управления при пересечении грани между двумя мирами. Теперь он представляет интересы ученых Охры и охотится за оставшимися Ключами.

Магистр лич мечтает о благоприятной возможности устранить Абели и уничтожить застывшего в силовом поле Яэнаса, но его могущества пока недостаточно.

Ирена Максимус пробилась в лидеры Коалиции и теперь имеет влияние сопоставимое с короной. Бигбой ей были подарены «Весы», гигантский плоский корабль, как и «Овен» нечувствительный к границе между мирами, но движущийся очень медленно. Ирена нашла дочь той самой женщины, что провела ритуал над Яэнасом. Имя девушки — Ниравена, теперь волей Коалиции ей присвоена фамилия Даоси и она является главой Совета.

Баланс сил хрупок, всё может пошатнуться с открытием Четвёртого Ключа, в котором сокрыта тайна реинкарнации ...

