



Тайны Авантюрного века

книга ведущего

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Anno Domini 1737

Тайны Авантюрного века

самая лучшая книга для ведущих
и слишком любопытных игроков

Ролевая игра плаща и шпаги

Изменённое и дополненное издание

2024

ВЕЧНЫЙ  ОРДЕН

YEAR ZERO

E N G I N E

Year Zero Engine

©2019 Fria Ligan AB.

This is the OGL version of this text. License found at the end of this document.

Издатель: Eternal Order.

Автор: Михаил Диунов.

Редактор: Павел «Gangrel» Грачев.

Тестеры: Михаил Алёшин, Ян Вошков, Павел «Gangrel» Грачев, Александр «Заяц» Зайцев, Антон Козлов, Андрей Поваго, Анастасия Пчёлкина, Very Nice.

Книги серии «Авантюрный век»
и раздаточные материалы: <https://rpgbook.ru/adventure1737>

Вконтакте: vk.com/adventure1737

Телеграм: <https://t.me/adventure1737>

Поддержите проект: boosty.to/adventure1737

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

В оформлении книги использованы художественные произведения XVII, XVIII, XIX и начала XX веков, находящиеся в общественном достоянии.

Использованные пиктограммы: <https://game-icons.net>

Дорогой читатель! Если ты скачал книгу «Тайны Авантюрного века» с пиратского сайта, и она тебе понравилась, то поддержи её создателей, оплатив книгу на сайте <https://rpgbook.ru/1737>. Она стоит всего 400 рублей. Тогда мы и дальше сможем выпускать книги серии «Авантюрный век» по самой скромной цене.



При мысли о неоценимых преимуществах, кои доставит Вам сей документ дружбы, ужасы долгой и незаслуженной неволи отступают... Мне приятно думать, что раб, окруженный стражниками и закованный в цепи, все же способен вознести своего друга над могущественными — монархами, правящими сим местом изгнания.

Мой дорогой Филохат, Вы вот-вот проникнете в святая святых высших наук; моя рука вот-вот приподнимет для Вас непроницаемый покров, скрывающий от глаз простых людей храм, куда Предвечный возложил тайны природы, хранящиеся для немногих удостоенных, немногих Избранных, коих Его всемогущество сотворило так, что они могут зреть, а наблюдая, могут парить вслед за Ним в необозримых просторах Его славы и направлять на человечество один из лучей, сияющих вокруг Его золотого Прона.

Если пример Вашего друга послужит для Вас полезным уроком, я благословлю долгие годы страдания, претерпеваемых мною по воле злодеев.

Я заговорил, и Господь предал меня, лишенного силы и власти, ярости ненасытного фанатизма. Рука, некогда могущая уничтожить целое воинство, ныне едва может поднять окovy ее тяготящие.

Мне неведомо, попадет ли сей документ в Ваши руки... Но насколько трудно будет изобрести способ, чтобы вынести его из сего места пыток, можно судить по тем трудностям, с коими я столкнулся при его написании. Лишенный всякой помощи я сам составил необходимые мне компоненты. Пламя моей лампы, несколько монет и немного химических веществ, ускользнувших от пристального взора моих мучителей, создали цвета, украшающие сей плод досуга узника.

Воспользуйтесь наставлениями Вашего несчастного друга. Помните только, что все они должны послужить Вам... малопонятная строчка, опущенная буква воспрепятствуют Вам поднять покров, брошенный на Сфинкса... Прощайте! Не оплакивайте меня. Милосердие Предвечного равносильно его справедливости. На первом же тайном собрании Вы вновь увидите своего друга.

Граф Сен-Жермен



Оглавление

ЧАСТЬ I. SIC SUNT LEONES	1
СЕМЬ ЗАКОНОВ ВЕДУЩЕГО	2
ДРЕВНИЕ ЗНАНИЯ	4
О СЛУЧИВШЕМСЯ В 1711 ГОДУ	7
О ПРОИСХОЖДЕНИИ ЧУДОВИЩ	10
ВИНЧЕСТЕР, ГОРОД МЕЖДУ МИРАМИ	16
ЧТО ТАКОЕ ТЕНЬ?	18
ЕСТЬ ЛИ БОГ?	20
ЧЕЛОВЕК	25
ЭФИР — БЛАГО ИЛИ ЗЛО?	26
ВЕЛИКАЯ ОККУЛЬТНАЯ ВОЙНА XVIII ВЕКА	28
РАЗРУШИТЕЛИ	29
МЕЖ ДВУХ ОГНЕЙ	39
РЫЦАРИ ЦЕРКВИ	46
ТОРГОВЦЫ И ПИРАТЫ	52
КНИЖНИКИ	57
ЭПОХА ПРОСВЕЩЕНИЯ	60
ГЛАВНЫЕ ФИГУРЫ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ	62
ХРИСТИАН РОЗЕНКРЕЙЦ, ПРОРОК ВЕЛИКОГО ПРЕОБРАЗОВАНИЯ	63
ФАРРЕЛ ФЕЛЛАН, ЛОРД АЛЬВОВ	66
ЭЛИЗАБЕТ СЕЙМУР, ИМПЕРАТРИЦА ЭФИРА ЕЛИЗАВЕТА I	68
ЭДВАРД МОРТИМЕР, ПЕРВЫЙ ЛОРД ИМПЕРИИ ЭФИРА	69
ГРАФ ФРАНСУА ДЕ МАЛЬПЬЕР, ГЛАВА ОСОБОГО СОВЕТА ПРИ КОРОЛЕ	
Франции, первый эфирокинет Европы	72
ГРАФ ЯКОВ БРЮС, ВСЁ ЕЩЁ ПРЕЗИДЕНТ ТРИНАДЦАТОЙ КОЛЛЕГИИ	74
ПЬЕР-ЛУИ ДЮРАН, РОЗЕНКРЕЙЦЕР	76



Часть I. Sic sunt leones

РОБЕРТ СТАЛЬБРИДЖ (ОН ЖЕ БОЙЛЬ), УЧЁНЫЙ	78
ЭЛИЗИЙ БОМЕЛИУС, МИСТИК, СОВЕТНИК ИМПЕРАТОРА КАРЛА VI	80
ФРАНЦ РЕТЦ, ГЕНЕРАЛ ОРДЕНА ИЕЗУИТОВ	82
САНТЯГО МАРТИН САНДОВАЛЬ, ВЕЛИКИЙ ИНКВИЗИТОР	84
РАЙМОН ДЕПЮИ, ВЕЛИКИЙ МАГИСТР ОРДЕНА ИОАННА ИЕРУСАЛИМСКОГО	86
ШТЕФАН ФАРКАС, ВОИН ЦЕРКВИ, ГЛАВА «КЛИНКОВ ВЕРЫ»	88
ФЕОФАН ПРОКОПОВИЧ, АРХИЕПИСКОП, НАМЕСТНИК ОРДЕНА СВ. АЛЕКСАНДРА НЕВСКОГО	91
ВОЛЬТЕР, ВЕЛИКИЙ ФИЛОСОФ И ЛИТЕРАТОР, ТАЙНЫЙ РОЗЕНКРЕЙЦЕР	93
ГЕРЦОГ ФИЛИПП УОРТОН, ВЕЛИКИЙ МАСТЕР ЛОНДОНСКОЙ ЛОЖИ	95
БАРОН ФРЕНСИС ДЭШВУД, ИДЕОЛОГ ЛИБЕРТИНСТВА	97
АХМЕД-ПАША, СОВЕТНИК ОСМАНСКОГО СУЛТАНА	98
ЭДВАРД ТИЧ «ЧЁРНАЯ БОРОДА», ПЕРВЫЙ ИЗ ВЕЛИКИХ КАПИТАНОВ	101
БАРТОЛОМЬЮ «ЧЁРНЫЙ БАРТ» РОДЖЕРС, БЛЮСТИТЕЛЬ ЗАКОНА РЕСПУБЛИКИ ЛИБЕРТАЛИИ, ПИРАТ-ДЖЕНТЛЬМЕН	104
МИХАИЛ БЕСТУЖЕВ-РЮМИН, ДИПЛОМАТ	107
ГАРРИ ГОУ, ЭСКВАЙР, ПРЕЗИДЕНТ КОМПАНИИ ОБЕИХ ИНДИЙ	109
ФИЛИПП ВАН ДЕР ДЕККЕН, КАПИТАН «ЛЕТУЧЕГО ГОЛЛАНДЦА»	111
СЕЛИМ «КАРАКЫЛЫЧ», ПИРАТ-ВАМПИР	114
ЭЛЕОНОРА, ПРЕДСКАЗАТЕЛЬНИЦА, ПРОПАВШАЯ ПРИНЦЕССА	117

ЧАСТЬ II. НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ **120**

КАК ИГРАТЬ?	121
КАК СОЗДАЁТСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЕ?	126
ТРИ АВАНТЮРЫ	129
ТЕМЫ ИГРЫ	131
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	132
ИНТРИГИ	133



Часть I. Sic sunt leones

ЗАГОВОРЫ	134
ШПИОНАЖ	135
ДЕТЕКТИВ	136
ВОЙНА	137
УЖАСЫ	138
МОТИВЫ АНТАГОНИСТОВ	139
КАК УСТРОЕНА ИГРА	142
ЧТО ТАКОЕ СЦЕНА	142
ВЕХИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ	144
ТАЙМЕР ИЛИ СЧЁТЧИК?	148
ПРОВЕРКИ	149
КОГДА НАДО И КОГДА НЕ НАДО ДЕЛАТЬ ПРОВЕРКУ?	150
УСПЕХ С ОСЛОЖНЕНИЕМ	151
ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ	152
СКРЫТЫЕ ПРОВЕРКИ	153
НЕМНОГО ХИТРОСТИ НЕ ПОВРЕДИТ?	155
ЖИЗНЬ В XVIII СТОЛЕТИИ	157
ОБРАЗ ГЕРОЯ АВАНТЮРНОГО ВЕКА	157
ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА ГОСУДАРСТВА	159
ПРАВА ЧЕЛОВЕКА	162
ОХРАНА ПОРЯДКА	163
Суд	164
ПУТЕШЕСТВИЯ	169
ПРИЁМЫ	173
ТИТУЛЫ	175
ОПТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ	178



ЧАСТЬ III. ИНСТРУМЕНТЫ ВЕДУЩЕГО **186**

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ	187
МАГИИ НЕ СУЩЕСТВУЕТ	187
БЕЗ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ	188
ТЁМНЫЙ ВЕК	188
ГЕРОИЧЕСКОЕ САМООБЛАДАНИЕ	193
ФАТАЛЬНЫЙ УРОН	194
ПОСТОЯННАЯ ИНИЦИАТИВА	194
ИНИЦИАТИВА БЕЗ КАРТ	195
ПУНКТЫ ЭФИРА БЕЗ КАРТ	195
СИТУАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО	196
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА И ЭКИПАЖИ	196
АРТИЛЛЕРИЯ	200
КРИПТОГРАФИЯ	203
ВОЗМОЖНОСТИ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ	205
ПОДДЕЛКИ	207
ПОБЕДА НАД СТРАХОМ	209
РИСК	210
ВЫЖИВАНИЕ	210
ЯДЫ	212
ОПАСНОСТИ ЭФИРА	216
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ ПОГОНИ	217
ЛОВУШКИ	222
ХИТРЫЕ ШТУКИ	232
ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛОВУШЕК	233
ИНВЕСТИРОВАНИЕ	234
РАСХОДЫ НА КОРАБЛЬ И КОМАНДУ	236
МОРСКАЯ (ОПТОВАЯ) ТОРГОВЛЯ	237



Часть I. Sic sunt leones

АРТЕФАКТЫ	240
ПРАВДА ИЛИ ВЫМЫСЕЛ?	244
СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ	245
СОЗДАНИЕ СЛУХОВ	245
ТРАКТИРЫ И ПОСТОЯЛЫЕ ДВОРЫ	250
УЧАСТИЕ ГЕРОЕВ В ТАЙНЫХ СООБЩЕСТВАХ	258
РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА МАССОВЫХ СРАЖЕНИЙ	260
КОРАБЛИ И УКРЕПЛЕНИЯ	265
УЛУЧШЕНИЕ КОРАБЛЯ	265
ДОСТОИНСТВА КОРАБЛЯ	266
НЕДОСТАТКИ КОРАБЛЯ	270
БЕРЕГОВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ	274
ДОСТОИНСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО	277
ТАЙНЫ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ ЗНАНИЙ	281
СЕКРЕТЫ КНИЖНИКОВ	282
ЗАПРЕТНЫЕ СИЛЫ ЭФИРА	283
ЭФИРНАЯ НЕКРОМАНТИЯ	284
СФЕРА НЕКРОМАНТИИ *	285
СФЕРА НЕКРОМАНТИИ **	288
СФЕРА НЕКРОМАНТИИ ***	289
ВЛАСТЬ НАД ХАОСОМ	290
СФЕРА ИСКАЖЕНИЯ *	291
СФЕРА ИСКАЖЕНИЯ **	292
СФЕРА ИСКАЖЕНИЯ ***	293
ДРЕВНЯЯ МАГИЯ	294
ВУДУ	296
КОЛДОВСТВО	298
ШАМАНИЗМ	301

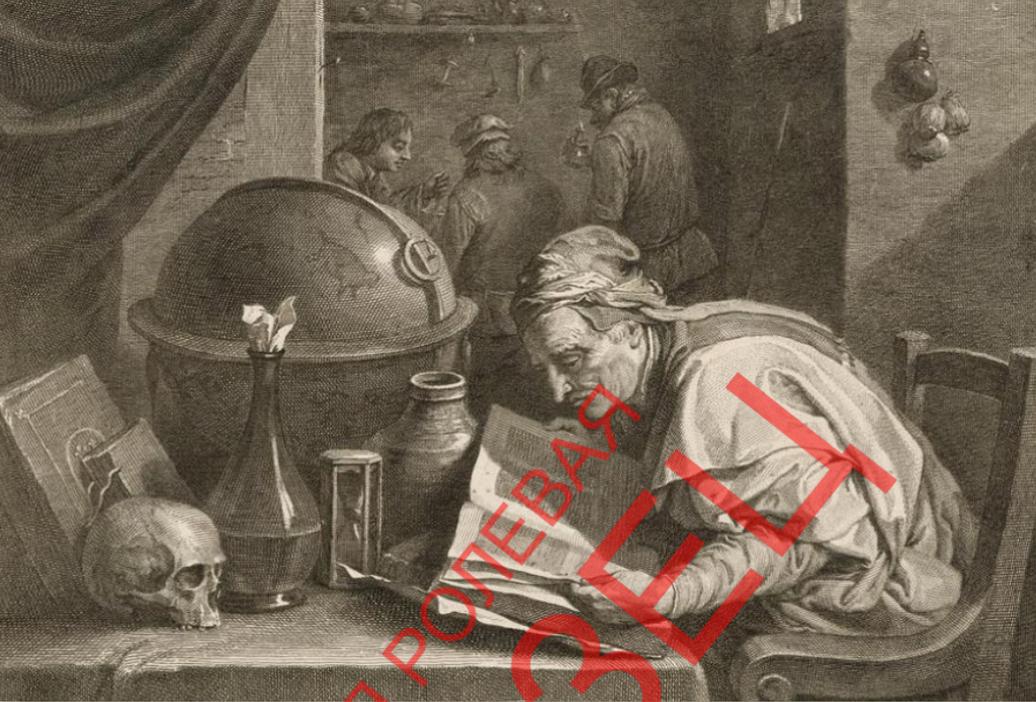


ЧАСТЬ IV. ПЕРСОНАЖИ **306**

Ключевые персонажи	307
Дуэлянты	320
Туземцы	322
Эфирокинеты	323
Приспешники	325
Статисты	325
Сверхъестественные персонажи-гуманоиды	328
Вампиры	329
Древние расы	333

ЧАСТЬ V. БЕСТИАРИЙ **337**

Правила создания чудовищ и животных	339
Животные	347
Животные-статисты	356
Чудовища и другие сверхъестественные создания	358
Големы	360
Великаны	361
Волшебные существа	363
Демоны	368
Драконоподобные	370
Оборотни	373
Ожившие мертвецы	375
Призраки	378
Порождения эфира	379
Ужасные звери	381



Часть I. *Hic sunt leones*

Н*ic sunt leones* — (лат.) «Здесь водятся львы», крылатое выражение, означающее пределы постижимого. Именно об этом мы расскажем в первой части этой книги, адресованной ведущим и тем игрокам, которые интересуются загадками «Авантюрного века». Здесь вы прочтёте о самых странных тайнах и узнаете о персонажах, чьи действия способны оказать огромное влияние на всё, происходящее в этом удивительном мире.

Для того, чтобы читателю было проще разобраться с текстом книги, мы обозначаем:

Основные игровые термины, выделяются более светлым цветом и капителью, например, сила эфира **ПОГЛОЩЕНИЕ ЖИЗНИ**.

Характеристики и навыки, записываются *курсивом*, например, *фехтование*.

Проверки, которые проходят персонажи, выделяются **полужирным курсивом**, например, ***проверка фехтования***.

Когда необходимо взять карту, в текст добавляется пиктограмма 🗺️.



Семь законов ведущего

В книге «Авантюрный век» приведены семь законов игрока. Но семь законов существуют и у ведущего. Вот они:



1. Главное в «Авантюрном веке» — это создание красивых приключений, которые нравятся игрокам и самому ведущему. Не сомневайся — красота приключений важнее буквы правил.
2. Наша игра построена по принципам драматургии авантюрного романа или кинофильма. Поэтому действуй так, будто ты режиссёр остросюжетного приключенческого кино. Пусть приключение всегда будет состоять из калейдоскопа эффектных, захватывающих дух сцен.
3. Не давай событиям остановиться. Как только стремительное движение замедляется — подбрасывай игрокам новое событие, или неожиданный поворот в уже знакомой истории. Монотонность повествования, излишнее внимание к деталям и незначительным нюансам, убивают авантюрный стиль игры.
4. Всегда бросай вызов способностям персонажей. Не допускай излишней сложности, но и не ставь



Часть I. Sic sunt leones

слишком простые задачи. Чувствуй грань различия между весёлым приключением и выживанием среди непосильных преград.

5. Награждай игроков за риск. Пусть они знают, что в мире «Авантюрного века» рискованные, но красивые решения имеют смысл. Не жалея жетонов Фортуны.
6. Мир «Авантюрного века» загадочен. Знать погружена в интриги, тайные общества плетут заговоры против королей и церкви, дипломаты и шпионы ведут теневые войны, эфирокинеты ищут скрытые знания, порой ставя на кон свою жизнь. Покажи игрокам, что они окружены неведомым и непостижимым.
7. Помни, что хотя приключение важнее правил «Авантюрного века», без их соблюдения исчезает драгоценная иллюзия достоверности. Поэтому знание и соблюдение правил — обязательное условие хорошей игры.





Древние знания



Наука не только дает ответы на множество имеющихся вопросов, но и задает новые, на которые часто не находит ответа. Ученые в древних манускриптах обнаруживают упоминания о странных существах, которые, не являясь людьми, обладают тем, что считается доступным только роду человеческому —

знаниями, сложным общественным устройством, этикой и философией. Археологи XVIII столетия добывают артефакты, по всем признакам принадлежащие очень развитым цивилизация, чей возраст, однако, насчитывает десятки тысяч лет.

Объяснить их появление могут только легенды.

Мудрецы, посвятившие свою жизнь поиску тайных знаний, рассказывают, что человек был не первым разумным существом. До него на Земле появился древний волшебный народ — альвы, пришедшие из Грэзы — мистического мира, полного эфирной энергии. Некоторые утверждают, что до альвов землю населяли неизвестные расы, не оставившие о себе никаких сведений.

Альвы утверждали, что люди пришли на Землю из Эдема, потерянного мира, среди бесконечной пустоты эфира. Они



Часть I. Sic sunt leones

были слабы и охотно учились у альвов, власть которых поначалу признавали. Но познав тайны мироздания, люди обратились против своих учителей и уничтожили их власть, основанную на овладении сверхъестественными энергиями. Большая часть альвов тогда бежала. Впрочем, покинули землю не все. Часть волшебного народа осталась среди людей, скрываясь от их чересчур пристального внимания.

Древние мистики писали, что первой великой человеческой цивилизацией была Атлантида. Атланты погубили себя сами, их почти неограниченная власть над материей привела к катастрофе невообразимого масштаба, земная твердь пошатнулась, а огромный, цветущий, богатый остров, где жили атланты, погрузился под воды океана. Это случилось 10 000 лет назад. После этого человечество на тысячелетия погрузилось во тьму.

Лишь маги Древнего Египта и Вавилона сохранили часть знаний, что принадлежали атлантам и смогли использовать их часть. Через чародеев Древнего Востока по всей земле распространилось учение о возможности преобразования материального мира с помощью сверхъестественных сил.

Его описал и превратил в новую магическую традицию Гермес Трисмегист, маг, ставший языческим богом, которого в Египте знали под именем Тот, а в Греции — Гермес. Трисмегист — автор текстов, которые называются «Герметический корпус», главный из них зовётся «Изумрудная скрижаль». Она была написана на пластине, выточенной из огромного изумруда, и хранилась в главном египетском храме бога Тота. В «Изумрудной скрижалю» содержалось объяснение принципов герметической магии и был зашифрован рецепт трансмутации материи.



Часть I. Sic sunt leones

В основе учения магов лежит идея о взаимосвязи материи и духа и о возможности нематериальными средствами влиять на реальность. После Пробуждения эфира ученые-эфирокинеты согласились с древним герметическим учением, но сочли, что «дух» герметиков, это на самом деле хорошо известный им эфир, силу которого могут использовать люди, обладающие особой чувствительностью к потокам энергии, текущим через вселенную.

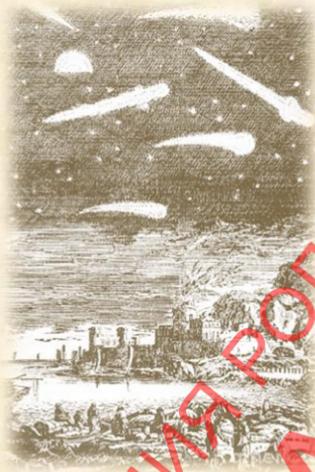
Рационалисты XVIII века считают, что скорее всего изначальные знания герметиков и древняя магия были связаны с таким же умением управлять эфирными потоками, как это ныне делается эфирокинетами. Однако постепенно, по мере утраты способности управлять эфиром, маги начали превращать свое учение в непонятные профанам оккультные ритуалы.

Это продолжалось целые столетия, вплоть до Пробуждения эфира в 1711 году.





О случившемся в 1711 году



Среди европейских ученых нет единого мнения о том, что произошло 17 апреля 1711 года, в день, когда взрыв Великой кометы открыл эпоху Пробуждения эфира. Общепринятыми считаются несколько гипотез, которые по сей день остаются предметом ожесточенных споров и даже дуэлей.

Так в 1734 году в Венеции сэр Алистер Макгрегор дрался до смерти с бароном Габриэлом Сантареном из Порт Алегри. Поводом стало утверждение барона Сантарена, что только учение католической церкви способно объяснить Пробуждение эфира. Барон категорически отрицал все доводы сэра Алистера, которые назвал абсурдными, чем крайне оскорбил шотландца. Габриэл Сантарен пал бездыханным и его последними словами стали самые чёрные проклятия в адрес еретика.

Вот какие мысли высказывают ученые мужи о событиях 1711 года:

Взрыв кометы вызвал истончение связей между мирами, благодаря чему, у людей, имеющих особую врождённую предрасположенность, связь с эфирными потоками,



Часть I. Sic sunt leones

*текущими по вселенной, стала проявляться
со всё большей силой.*

Пробуждение эфира — это циклическое событие, которое с определенной периодичностью повторяется в истории, в 1711 году начался новый цикл, а взрыв кометы связывают с Пробуждением эфира лишь по воле случая, как событие, оставившее память в умах современников.

Взрыв кометы распылил над землёй особый флюид, который будучи поглощённым живыми организмами, вызывает у некоторых людей появление способностей, которые ранее считались магическими, иных же людей, а также животных, большое количество поглощенного флюида превращает в чудовищ.

Некоторые полагают, что Пробуждение эфира — это знамение конца времен, свершившееся по воле Господа, чтобы указать людям на близость Судного дня и скорое пришествие Антихриста, который будет творить чудеса превосходящие возможности самых могущественных эфирокинетов и поведёт за собой людей, слабых духом и верой.

Есть и иные гипотезы, которые не получили заметной поддержки, но имеют некоторое число сторонников. Так, уже упоминавшийся сэр Алистер Макгрегор, выдвинул теорию, получившую распространение в нескольких шотландских масонских ложах, близких к кругам старой оккультной традиции. Его гипотеза предполагает, что магия вернулась в наш мир после того, как Земля, плывущая в потоках эфира, сблизилась с миром сказочного народа. После этого волшебный народ альвов вернулся в наш мир и принёс с собой древнюю магию, которой, по недоразумению, люди пытаются дать научное объяснение. Впрочем, эту теорию почти



Часть I. Sic sunt leones

все ученые эфирокинеты считают совершеннейшей чужью.

Среди других гипотез, скандальную известность получила рассказ, содержащийся в гностической брошюре «Фантастическое путешествие в мир чистого света», изданной в 1717 году Париже от имени некоего «Орфея». В ней автор провозглашает Пробуждение эфира началом новой эпохи, когда немногие избранные люди смогут возвыситься над материальным миром и окажутся частью сияющей энергии космической пустоты, в то время как остальные — недостойные станут пищей для демонов, обитающих в пространстве инобытия.



После начала Эфирной войны найденные экземпляры этого текста были изъяты из магазинов и библиотек, включены в реестр запрещённых книг, а автор книжки, предусмотрительно скрывшийся под псевдонимом, был объявлен изменником, врагом христианской веры и осужден на