



Тайны Авантюрного века

книга ведущего



Anno Domini 1737

Тайны Авантюрного века

самая лучшая книга для ведущих
и слишком любопытных игроков

Ролевая игра плаща и шпаги

Издание второе, исправленное и дополненное

2025

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	17
ЧТО ТАКОЕ ТЕНЬ?	20
ЕСТЬ ЛИ БОГ?	22
ЧЕЛОВЕК	27
ЭФИР — ЭТО БЛАГО ИЛИ ЗЛО?	28
ВЕЛИКАЯ ОККУЛЬТНАЯ ВОЙНА XVIII ВЕКА	30
РАЗРУШИТЕЛИ	31
МЕЖ ДВУХ ОГНЕЙ	41
РЫЦАРИ ЦЕРКВИ	48
ТОРГОВЦЫ И ПИРАТЫ	54
КНИЖНИКИ	59
ЭПОХА ПРОСВЕЩЕНИЯ	63
ГЛАВНЫЕ ФИГУРЫ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ	65
Христиан Розенкрейц, пророк Великого Преобразования	66
Фаррел Феллан, лорд альвов	69
Элизабет Сеймур, императрица Эфира Елизавета I	71
Эдвард Мортимер, Первый лорд империи Эфира	72
Граф Франсуа де Мальпьер, глава Особого совета при короле Франции, первый эфирокинет Европы	75
Граф Яков Брюс, всё ещё президент Тринадцатой коллегии	77
Пьер-Луи Дюран, розенкрейцер	79
Роберт Стальбридж (он же Бойль), учёный	81



Часть I. Sic sunt leones

Элизий Бомелиус, мистик, советник императора Карла VI	83
Франц Ретц, генерал ордена Иезуитов	85
Сантьяго Мартин Сандоваль, Великий инквизитор	87
Раймон Депенюи, великий магистр ордена Иоанна Иерусалимского	89
Штефан Фаркас, воин церкви, глава «Клинков веры»	91
Феофан Прокопович, архиепископ, наместник ордена св. Александра Невского	94
Вольтер, великий философ и литератор, тайный розенкрейцер	96
Герцог Филипп Уортон, великий мастер Лондонской ложи	98
Барон Френсис Дэшвуд, идеолог либертинства	100
Ахмед-паша, советник Османского султана	101
Эдвард Тич «Чёрная борода», Первый из Великих капитанов	104
Бартоломью «Чёрный Барт» Роджерс, блюститель закона республики	
Либерталии, пират-джентльмен	107
Михаил Бестужев-Рюмин, дипломат	110
Гарри Гоу, эсквайр, Президент компании Обеих Индий	112
Филипп ван дер Деккен, капитан «Летучего Голландца»	114
Селим «Караклыч», пират-вампир	117
Элеонора, предсказательница, пропавшая принцесса	120

ЧАСТЬ II. НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ **123**

КАК ИГРАТЬ?	124
КАК СОЗДАЁТСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЕ?	129
ТРИ АВАНТЮРЫ	133
ТЕМЫ ИГРЫ	135
Приключения	135
Интриги	136
Заговоры	137
Шпионаж	138
Детектив	139
Война	140



Часть I. Fic sunt leones

Ужасы	141
МОТИВЫ АНТАГОНИСТОВ	142
КАК УСТРОЕНА ИГРА	145
ЧТО ТАКОЕ СЦЕНА	145
ВЕХИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ	147
ТАЙМЕР ИЛИ СЧЁТЧИК?	151
ПРОВЕРКИ	153
КОГДА НАДО И КОГДА НЕ НАДО ДЕЛАТЬ ПРОВЕРКУ?	153
УСПЕХ С ОСЛОЖНЕНИЕМ	154
ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ	156
СКРЫТЫЕ ПРОВЕРКИ	157
НЕМНОГО ХИТРОСТИ НЕ ПОВРЕДИТ?	158
Жизнь в XVIII столетии	161
ОБРАЗ ГЕРОЯ Авантюрного века	161
ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА ГОСУДАРСТВА	163
ПРАВА ЧЕЛОВЕКА	166
ОХРАНА ПОРЯДКА	167
Суд	169
ПУТЕШЕСТВИЯ	173
ПРИЁМЫ	177
ТИТУЛЫ	179
ОПТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ	182
ЧАСТЬ III. ИНСТРУМЕНТЫ ВЕДУЩЕГО	190
Дополнительные правила игры	191
МАГИИ НЕ СУЩЕСТВУЕТ	191
БЕЗ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ	192
ТЁМНЫЙ ВЕК	192
ГЕРОИЧЕСКОЕ САМООБЛАДАНИЕ	197



Часть I. Sic sunt leones

ФАТАЛЬНЫЙ УРОН	198
ПОСТОЯННАЯ ИНИЦИАТИВА	198
ИНИЦИАТИВА БЕЗ КАРТ	199
ПУНКТЫ ЭФИРА БЕЗ КАРТ	199
СИТУАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО	200
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА И ЭКИПАЖИ	200
Артиллерия	204
Криптография	208
ВОЗМОЖНОСТИ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ	210
ПОДДЕЛКИ	212
ПОБЕДА НАД СТРАХОМ	214
РИСК	215
ВЫЖИВАНИЕ	215
ЯДЫ	217
ОПАСНОСТИ ЭФИРА	222
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ ПОГОНИ	223
ЛОВУШКИ	228
ХИТРЫЕ ШТУКИ	238
ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛОВУШЕК	239
ИНВЕСТИРОВАНИЕ	240
РАСХОДЫ НА КОРАБЛЬ И КОМАНДУ	242
МОРСКАЯ (ОПТОВАЯ) ТОРГОВЛЯ	243
АРТЕФАКТЫ	247
ПРАВДА ИЛИ ВЫМЫСЕЛ?	250
СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ	251
СОЗДАНИЕ СЛУХОВ	252
ТРАКТИРЫ И ПОСТОЯЛЫЕ ДВОРЫ	257
УЧАСТИЕ ГЕРОЕВ В ТАЙНЫХ СООБЩЕСТВАХ	265
СЕКРЕТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НЕЗРИМОЙ КОЛЛЕГИИ	270
ХРАНИЛИЩЕ АРТЕФАКТОВ КЛИНКОВ ВЕРЫ	273

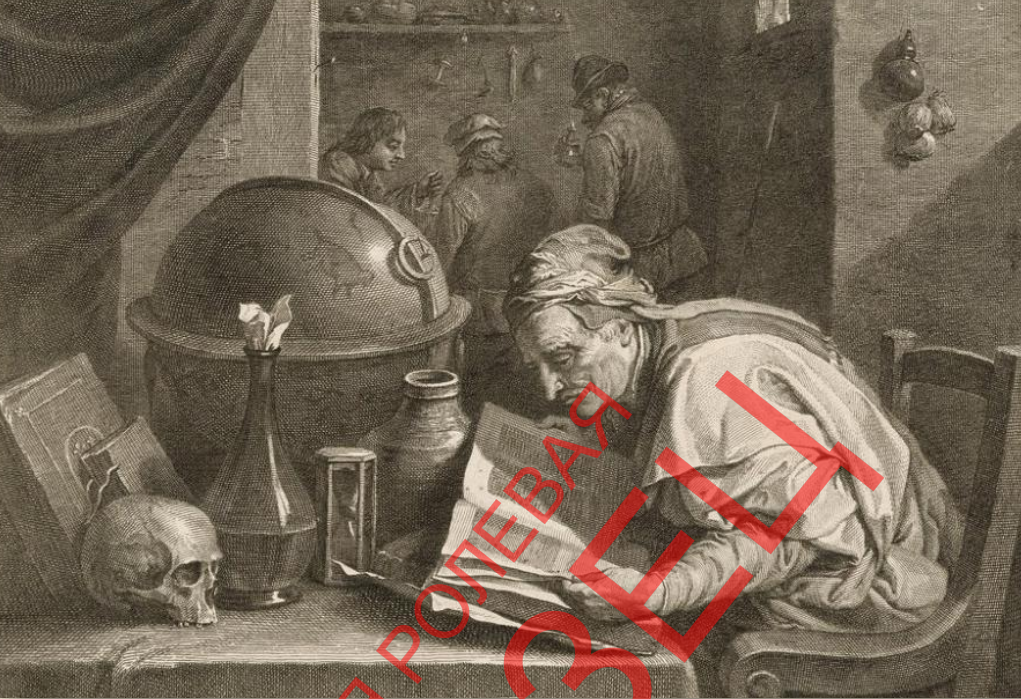


Часть I. Sic sunt leones

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА МАССОВЫХ СРАЖЕНИЙ	276
ЧИСЛЕННОСТЬ АРМИЙ	276
ЧТО ПРОИСХОДИТ НА ПОЛЕ БОЯ?	278
КОРАБЛИ И УКРЕПЛЕНИЯ	281
УЛУЧШЕНИЕ КОРАБЛЯ	281
ДОСТОИНСТВА КОРАБЛЯ	282
НЕДОСТАТКИ КОРАБЛЯ	286
БЕРЕГОВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ	291
ДОСТОИНСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО	293
ТАЙНЫ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ ЗНАНИЙ	297
СЕКРЕТЫ КНИЖНИКОВ	298
ЗАПРЕТНЫЕ СИЛЫ ЭФИРА	299
ЭФИРНАЯ НЕКРОМАНТИЯ	300
ВЛАСТЬ НАД ХАОСОМ	306
ДРЕВНЯЯ МАГИЯ	310
ВУДУ	312
КОЛДОВСТВО	314
ШАМАНИЗМ	318
ЧАСТЬ IV. ПЕРСОНАЖИ	322
КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ	323
ДУЭЛЯНТЫ	336
ТУЗЕМЦЫ	338
ЭФИРОКИНЕТЫ	339
ПРИСПЕШНИКИ	341
СТАТИСТЫ	341
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ-ГУМАНОИДЫ	344
ВАМПИРЫ	345
ДРЕВНИЕ РАСЫ	349



ЧАСТЬ V. БЕСИАРИЙ	353
ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ ЧУДОВИЩ И ЖИВОТНЫХ	355
ЖИВОТНЫЕ	363
ЖИВОТНЫЕ-СТАТИСТЫ	372
ЧУДОВИЩА И ДРУГИЕ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СОЗДАНИЯ	374
ГОЛЕМЫ	376
ВЕЛИКАНЫ	377
ВОЛШЕБНЫЕ СУЩЕСТВА	379
ДЕМОНЫ	384
ДРАКОНОПОДОБНЫЕ	386
ОБОРОТНИ	389
ОЖИВШИЕ МЕРТВЕЦЫ	391
ПРИЗРАКИ	394
ПОРОЖДЕНИЯ ЭФИРА	395
УЖАСНЫЕ ЗВЕРИ	397



Часть I. *Hic sunt leones*

Hic 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.

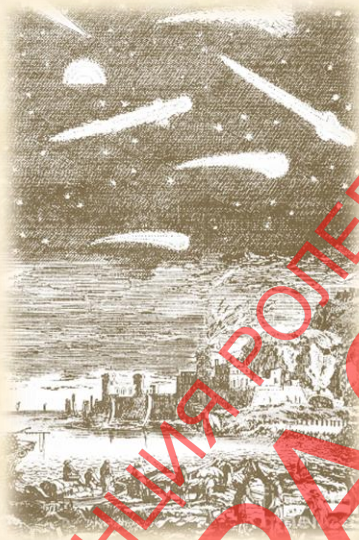
Рационалисты XVIII века считают, что скорее всего изначальные знания герметиков и древняя магия были связаны с таким же умением управлять эфирными потоками, как это ныне делается эфирокинетами. Однако постепенно, по мере утраты способности управлять эфиром, маги начали превращать свое учение в непонятные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



Часть I. *Hic sunt leones*

предрасположенность, связь с эфирными потоками, 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 расплескал над землей особый флюид, который будучи поглощенным 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