

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

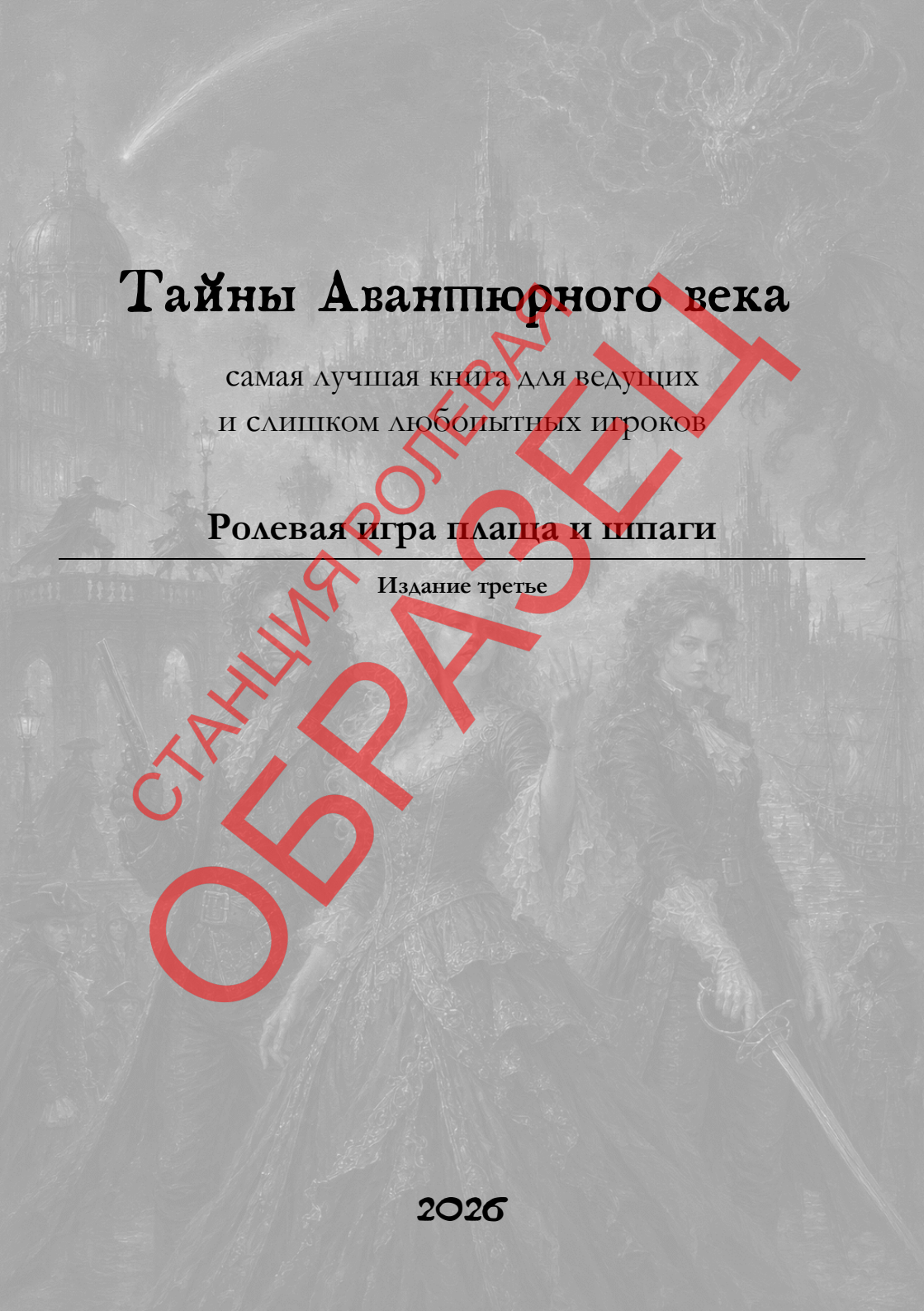
Тайны Авантюрного века

самая лучшая книга для ведущих
и слишком любопытных игроков

Ролевая игра плаща и шпаги

Издание третье

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



2026

YEAR ZERO ENGINE

Year Zero Engine

©2019 Fria Ligan AB.

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

Автор: Михаил Диунов.

Редактор: Павел «Gangrel» Грачев.

Тестеры: Михаил Алёшин, Ян Вошков, Павел «Gangrel» Грачев, Александр «Заяц» Зайцев, Антон Козлов, Андрей Новаго, 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 иллюстрации, созданные нейросетью Leonardo.ai, разрешающей использование пользовательского контента в коммерческих целях.

Оглавление

ЧАСТЬ I. HIC SUNT LEONES 2

Семь законов ведущего 6
Древние знания 7
О случившемся в 1711 году 8
Город мёртвых 15
О происхождении чудовищ 18
Винчестер, город между мирами 20
О мятеже эфирокинетов 23
Что такое Тень? 27
Есть ли Бог? 29
Из записок графа Якова Брюса 30
Человек 34
Эфир — это благо или зло? 35
Храните тайну от непосвящённых 36
Великая Оккультная война XVIII века 39
Разрушители 40
Меж двух огней 45
Рыцари церкви 49
Торговцы и пираты 54
Книжники 59
Из письма А. К. Уинга, бесследно пропавшего 12 мая 1720 года 61
Эпоха Просвещения 63
Мир демонов и мир мёртвых 65
Главные фигуры на шахматной доске 69
Наверное, самая великая тайна 157
Об использовании философии для познания эфира 161

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЧАСТЬ II. НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ **165**

Как играть? **165**
Как создаётся приключение? **169**
Три авантюры **172**
Темы игры **173**
Приключения 175
Интриги 175
Заговоры 176
Шпионаж 177
Детектив 177
Война 178
Ужасы 179
Мотивы антагонистов **180**
Как устроена игра **182**
Что такое сцена 183
Вехи приключения 184
Таймер или счётчик? 187
Проверки **188**
Когда надо и когда не надо делать проверку? 188
Успех с осложнением 189
Длительные проверки 190
Скрытые проверки 191
Немного хитрости не повредит? 192
Жизнь в XVIII столетии **193**
Образ героя Авантюрного века 193
Железная рука государства 195
Права человека 197
Охрана порядка 198
Суд 199
Путешествия 203
Приёмы 206

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Титулы 208
Оптический телеграф 211
Публичная лекция мастера фехтования Доменико Анджело 213

ЧАСТЬ III. ИНСТРУМЕНТЫ ВЕДУЩЕГО 218

Дополнительные правила игры 218
Магии не существует 218
Без социальных навыков 219
Тёмный век 219
Список душевных расстройств 222
Постоянная инициатива 223
Инициатива без карт 223
Пункты эфира без карт 223
Ситуативные правила для ведущего 224
Верховая езда и экипажи 224
Артиллерия 227
Криптография 229
Возможности перевоплощения 232
Подделки 233
Победа над страхом 234
Выживание 235
Яды 236
Опасности эфира 240
Дополнительные события во время погони 240
Ловушки 245
Хитрые штуки 253
Изготовление ловушек 253
Инвестирование 254
Расходы на корабль и команду 255
Морская (оптовая) торговля 256
Артефакты 258

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Правда или вымысел? 261
Случайные встречи 263
Создание слухов 263
Трактиры и постоялые дворы 268
Участие героев в тайных сообществах 274
Секретные технологии Незримой коллегии 277
Хранилище артефактов Клинков веры 279
Расширенные правила массовых сражений 281
Численность армий 282
Что происходит на поле боя? 283
Корабли и укрепления 285
Улучшение корабля 285
Достоинства корабля 286
Недостатки корабля 290
Береговые укрепления 294
Достоинства персонажей ведущего 297
Тайны сверхъестественных знаний 299
Секреты книжников 299
Запретные силы эфира 301
Эфирная некромантия 301
Власть над хаосом 308
Древняя магия 312
Вуду 313
Колдовство 315
Шаманизм 318

ЧАСТЬ IV. ПЕРСОНАЖИ 322

Персонажи 322
Дуэлянты 350
Туземцы 352
Эфирокинеты 356

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Приспешники и ключевые персонажи **357**
Статисты **359**
Сверхъестественные персонажи **362**
Вампиры 362
Древние расы 367

ЧАСТЬ V. БЕСТИАРИЙ **371**

Правила создания чудовищ и животных **373**
Животные **378**
Животные-статисты **388**
Чудовища и другие сверхъестественные создания **389**
Автоматоны 389
Големы 391
Великаны 393
Волшебные существа 395
Демоны 401
Драконоподобные 403
Оборотни 406
Ожившие мертвецы 407
Призраки 410
Порождения эфира 413
Гигантские существа 414
Ужасные звери 417

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 Трона.

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 оковы 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 лампады, 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, наброшенный на Сфинкса… Прощайте! Не оплакивайте меня. Милосердие Предвечного равносильно его справедливости. На первом же тайном собрании Вы вновь увидите своего друга.

Граф Сен-Жермен

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 страшных тайнах и узнаете о персонажах, чьи действия способны оказать невероятное влияние на всё, происходящее в этом удивительном мире.

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

Основные игровые термины, выделяются КАПИТЕЛЬЮ, например, ИСПЫТАНИЕ УДАЧИ.

Важные моменты, на которые стоит обратить внимание, выделяются **жирным шрифтом**.

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

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Специально для «Тайн Авантюрного века» нами была создана серия иллюстраций, посвящённая приключениям трёх героев: авантюриста и меткого стрелка Себастьяна Локвуда, эфирокинета Элизы фон Штернберг и фехтовальщицы Жозефины Роше. Вы неоднократно встретите их на страницах этой книги.


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Себастьян Локвуд

Характеристики: мощь 2, сноровка 4, ум 3, воля 2.

Здоровье: 8 (7+1). **Рассудок**: 3. **Выносливость**: 6. **Самообладание**: 5.

Доход: 2. **Происхождение**: буржуа.

Навыки: азартные игры 4, атлетика 4, верховая езда 3, выживание 3, замки и механизмы 4, запугивание 4, наблюдательность 3, проницательность 2, оккультизм 1, скрытность 4, точность 5, уличное чутьё 3, фехтование 2.

Достоинства: беглец, вор, всегда настороже **, героическая характеристика **, криминальный авторитет, меткий выстрел, невероятное здоровье *, уворот, шестое чувство, школа стрелков Иллинг ***.

Недостатки: в розыске, плохие манеры, упрямство.

Снаряжение: 2 пистолета, шпага.

Элиза фон Штернберг

Характеристики: мощь 2, сноровка 2, ум 4, воля 4.

Здоровье: 7. **Рассудок**: 4 (3+1). **Выносливость**: 4. **Самообладание**: 8.

Доход: 3. **Происхождение**: аристократ.

Навыки: азартные игры 3, атлетика 2, верховая езда 1, поиск 3, манипулирование 4, медицина 3, наблюдательность 3, наука 3, проницательность 4, оккультизм 4, фехтование 1, этикет 3, эфирокинетика 5.

Достоинства: невинный вид, непоколебимый рассудок *, проекция силы, стабильный поток, удача, чтение по губам, эфирокинет.

Сферы эфира: сфера иллюзий *****, сфера гравитации ***, сфера света *.

Недостатки: гедонизм, любопытство, милосердие.

Снаряжение: кинжал, перстень эфирокинета.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Жозефина Роше

Характеристики: мощь 2, сноровка 4, ум 3, воля 2.

Здоровье: 7. **Рассудок**: 3. **Выносливость**: 6. **Самообладание**: 5.

Доход: 2. **Происхождение**: буржуа.

Навыки: атлетика 4, верховая езда 4, военное дело 4, выживание 3, перевоплощение 3, манипулирование 3, медицина 2, наблюдательность 3, проницательность 3, оккультизм 2, скрытность 3, точность 5, торговля 3, фехтование 5, этикет 2.

Достоинства: всегда настороже *, героическая характеристика **, дуэлянт ***, ловкач, опытный воин **, отвага *, первый удар **, стена стали **, удача, фортуна, школа фехтования Лианкур ***.

Недостатки: кодекс чести, превосходство, самоуверенность.

Снаряжение: шпага, пистолет.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 кинофильма. Действуй так, будто ты режиссёр остросюжетного приключенческого кино. Пусть приключение всегда будет состоять из калейдоскопа эффектных, захватывающих 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 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 жалей жетонов Фортуны.
6. Мир «Авантюрного века» загадочен. Знать погружена в интриги, тайные общества плетут заговоры, дипломаты и шпионы ведут теневые войны, эфирокинеты ищут скрытые знания, 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Древние знания

Наука не только даёт 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 цивилизациям, 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 Грёзы — 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, мира, потерянного среди бесконечной пустоты эфира. Они 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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 зовётся «Изумрудная скрижаль». Она была написана на пластине, выточенной из огромного изумруда, и хранилась в главном египетском храме бога Тота. В «Изумрудной скрижали» содержалось объяснение принципов герметической магии и был зашифрован рецепт трансмутации материи.

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 столетия, вплоть до Пробуждения эфира в 1711 году.

О случившемся в 1711 году

17 апреля 1711 года, в день, когда взрыв Великой кометы открыл эпоху Пробуждения эфира, человечество впервые за тысячи лет столкнулось с тем, что не могло объяснить с помощью научного метода познания. Огненный дождь, пролившийся на землю, принёс не только разрушения, но и нечто гораздо более значительное — он пробудил в некоторых людях сверхъестественные способности.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Среди учёных XVIII столетия нет единого мнения о природе этого события. Споры о том, что именно произошло 17 апреля 1711 года, продолжаются уже четверть века и не утихают ни на день. Они ведутся в университетских аудиториях и масонских ложах, в салонах знати и скромных домах буржуа.

Дискуссии о Пробуждении эфира порой приводят к кровопролитию. Так в Венеции в 1734 году случилась наделавшая много шуму дуэль. Сэр Алистер Макгрегор, шотландский эфирокинет и мастер масонского братства, сражался на шпагах с бароном Габриэлем 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 и кощунственными». Это не могло остаться без ответа. Макгрегор вызвал барона на дуэль. Они сражались прямо на площади Сан-Марко, при удивительном бездействии стражников. Сотни зрителей наблюдали за этим зрелищем, в течение получаса два противника обменивались ударами, пока шпага Макгрегора не пронзила грудь Габриэля Сантарена.

Барон Сантарен пал бездыханным, и его последними словами стали самые чёрные проклятия в адрес еретика. Сэр Алистер, не получивший ни царапины, был арестован властями Венеции, но благодаря вмешательству влиятельных масонов его освободили через три дня, сочтя дуэль «несчастным случаем».

Это событие стало символом того, насколько глубоко разделены умы в споре о Пробуждении эфира. Она показала, что даже в Век Просвещения научные и богословские дебаты могут приводить к смерти.

Основные теории

Теория истончения границы между мирами

Взрыв Великой кометы вызвал истончение границы между мирами. Благодаря этому у людей, имеющих особую врождённую предрасположенность, связь с эфирными потоками, текущими по вселенной, стала проявляться со всё большей силой. Эфир всегда существовал, но до 1711 года он был слишком слаб или слишком «закрыт» для человеческого восприятия.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Эта теория наиболее популярна среди учёных-естествоиспытателей и эфирокинетов, особенно во Франции и Англии. Её в своих ранних работах поддержал граф Франсуа де Мальпьер, а позже — Эммануил Сведенборг, который утверждал, что обнаружил эфирные порталы, ведущие в другие миры.

Аргументы «за». Теория объясняет, почему способности к эфирокинезу проявились не у всех людей, а лишь у некоторых. Она также согласуется с идеей о том, что эфир — это универсальная среда, пронизывающая всю вселенную, и что изменения в этой среде могут влиять на восприятие человека.

Аргументы «против». Критики указывают, что теория не объясняет, почему люди, не до этого никогда имевшие никакого контакта с эфиром, вдруг получили способности. Также остаётся неясным, почему истончение границы произошло именно в 1711 году, а не раньше или позже.

Научный статус. Теория считается наиболее «научной» и пользуется поддержкой большинства эфирокинетов.

Теория циклического Пробуждения

Пробуждение эфира — это циклическое событие, которое с определённой периодичностью повторяется в истории. В 1711 году начался новый цикл, а взрыв кометы связывают с Пробуждением лишь по воле случая, как событие, оставившее память в умах современников. Этот цикл, как полагают, повторяется примерно каждые 3000–4000 лет.

Теорию в наиболее полной форме предложил испанский эфирокинет Фернандо Энрикес де Ривера в своём трактате «О древней магии и истоках её происхождения» (1735), хотя подобные высказывания были и ранее, появившись еще в 1710-х годах. Он утверждал, что история помнит, как минимум три Пробуждения. С первым Пробуждением связан расцвет древнейших цивилизаций Востока, а со вторым — античная эпоха мифов и героев.

Аргументы «за». Теория объясняет, почему в разных культурах существуют схожие мифы о «золотом веке» и «веке героев». Она также согласуется с археологическими находками, указывающими на внезапные скачки в развитии цивилизаций прошлого.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Аргументы «против». Критики говорят, что не существует доказательств предыдущих Пробуждений. Кроме того, она не объясняет, что именно вызывает эти циклы.

Научный статус. Теория вызывает интерес у историков и археологов, но считается слишком умозрительной для большинства учёных-естествоиспытателей.

Теория эфирного флюида

Эта теория заявляет, что взрыв Великой кометы распылил над землёй особый флюид, который, будучи поглощённым живыми организмами, вызывает у некоторых людей появление сверхъестественных способностей. Иных же людей, а также животных, большое количество поглощённого флюида превращает в чудовищ.

Эта теория особенно популярна среди алхимиков и натурфилософов, особенно в Германии и Голландии. Её активно развивал Иоганн Фридрих Бёттгер, который утверждал, что смог синтезировать некое подобие такого флюида в своей лаборатории (правда, его эксперименты ни разу не были подтверждены независимыми исследователями).

Аргументы «за». Теория объясняет происхождение чудовищ и то, почему эфирокинеты обладают схожими особенностями.

Аргументы «против». Никто так и не смог выделить этот флюид, описать и исследовать его. Кроме того, теория не объясняет, почему флюид действует на одних людей, но не на других, и почему он сохраняет свою активность спустя столько лет.

Научный статус: Теория считается спорной. Большинство учёных считают её доведенным до абсурда «алхимическим» представлением об окружающем мире.

Эсхатологическая теория

Пробуждение эфира — это знамение конца времён, свершившееся по воле Господа, чтобы указать людям на близость Судного дня и скорое пришествие Антихриста, который будет творить чудеса, подобные тем, что творят эфирокинеты, и поведёт за собой людей, слабых духом и верой.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Эта теория особенно популярна среди консервативных кругов католической и протестантской церкви, а также среди некоторых православных иерархов. Её активно пропагандирует генерал иезуитов Франц Ретц и великий инквизитор Сантьяго Сандоваль.

Аргументы «за». Теория согласуется с библейскими пророчествами и объясняет, почему Пробуждение эфира привело к росту безбожия и ересей. Она также даёт церкви основания для контроля над эфирокинетами.

Аргументы «против». Критики указывают, что подобные пророчества звучали на протяжении всей истории человечества и ни разу не сбылись. Кроме того, теория не объясняет природу эфира.

Научный статус. Теория отвергается большинством учёных, но пользуется поддержкой в церковных кругах.

Теория сближения с Грёзой

Магия вернулась в наш мир после того, как Земля, плывущая в потоках эфира, сблизилась с Грёзой — миром сказочного народа альвов. После этого волшебный народ альвов вернулся в наш мир и принёс с собой древнюю магию, которой, по недоразумению, люди пытаются дать научное объяснение.

Эту теорию выдвинул шотландский оккультист сэр Алистер Макгрегор. Она получила распространение в нескольких масонских ложах, близких к кругам древней мистической традиции.

Аргументы «за». Теория объясняет, почему многие сверхъестественные явления и эфирные способности напоминают древние описания магии альвов. Она также согласуется с легендами о «народе из-под холмов», которые исчезли, чтобы вернуться в конце времён.

Аргументы «против». Почти все учёные считают эту теорию «ни на чём не основанными сказками масонов и романтиков». Существование Грёзы не доказано, и никто из альвов, якобы живущих среди людей никогда не заявлял о том, что данная теория верна.

Научный статус. Теория считается маргинальной и не имеет серьёзной научной поддержки.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Теория «Фантастического путешествия»

Пробуждение эфира — это начало новой эпохи, когда немногие избранные люди смогут возвыситься над материальным миром и окажутся частью сияющей энергии пустоты, в то время как остальные — недостойные — станут пищей для демонов, обитающих в пространстве инобытия.

Эта теория была изложена в гностической брошюре «Фантастическое путешествие в мир чистого света», изданной в Париже в 1717 году от имени некоего «Орфея». С тех пор она приобрела множество последователей среди мистиков и оккультистов, хотя её автор так и не был найден и казнён за злостную ересь.

Аргументы «за». Теория предлагает картину мира, в которой эфирокинеты и другие обладатели сверхъестественных способностей рассматриваются как «избранные», а обычные люди — как «недостойные». С точки зрения сторонников эфирократии — это лучшее объяснение новой картины мира.

Аргументы «против». Католической церковью теория была признана, несущей злостную ересь гностицизма, она запрещена и преследуется Святой инквизицией. Её автор был объявлен врагом христианской веры. Кроме того, теория носит мистический характер и не имеет никакого научного обоснования.

Научный статус. Теория считается опасной ересью и официально не признаётся никем.

Теория запланированной катастрофы

Взрыв Великой кометы был вызван не естественными причинами, а неким древним артефактом или действиями внеземных сил. Эфирное Пробуждение — это не случайность, а результат сознательного вмешательства.

Эту теорию поддерживают несколько независимых исследователей, в том числе некоторые члены Незримой коллегии и тайных обществ. Среди них — философ Роберт Стальбридж, который в публичных научных дискуссиях выражал сомнения в естественном происхождении событий 1711 года.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Аргументы «за». Теория объясняет необыкновенные размеры Великой кометы, а также то, что её взрыв прямо над поверхностью Земли был «слишком точным», чтобы быть естественным. Выходит так, что катастрофа произошла именно в тот момент, когда эфирные потоки могли проникнуть в наш мир.

Аргументы «против». Нет никаких доказательств того, что кто-то мог управлять падением кометы или воздействовать на неё. Кроме того, теория предполагает существование сил, которые превосходят всё известное человечеству.

Научный статус. Теория считается спекулятивной и не имеет серьёзной поддержки.

***

Споры о Пробуждении эфира продолжаются. Возможно, ответ на вопрос «что же произошло в 1711 году?» никогда не будет найден — или будет найден слишком поздно. Но пока мир продолжает спорить, эфирные потоки текут сквозь материю, меняя реальность, создавая героев и чудовищ, и открывая двери в миры, о которых человечество даже не догадывается.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Город мёртвых

Из доклада лейтенанта 3-го королевского драгунского полка
Уильяма Барнетта младшего.

В сей день: 5 октября 1736 года, около полудня я со своим полуэскадроном прибыл к месту, где ранее находился город Винчестер. Поскольку наш полк каждый год снаряжает отряд для наблюдения за этой местностью, я действовал в соответствии с приказом 1724 года о наблюдении за местом нахождения города Винчестера, а солдаты в отряде хорошо знали свое дело. После того, как мы миновали военные кордоны, всегда находящиеся на расстоянии 10 миль от города, я продолжил следовать к бывшему городу Винчестеру, пока не достиг местонахождения старого лагеря, устроенного отрядом капитана Маккензи в прежнюю экспедицию, состоявшуюся месяц назад. Там я решил остановиться, так как капитан сказал мне, что именно это место очень удобно для защиты и наблюдения.

Со мною в экспедицию с научными целями был послан адепт эфирокинетики сэр Брайан Скотт, которого я и отрядил вместе с пикетом из трех драгун во главе с сержантом Аткинсом, в то время как сам наблюдал за устройством лагеря. Согласно моему приказу, сэр Брайан должен был осмотреть местность вокруг границ бывшего города и немедленно возвращаться. По заверениям самого сэра Брайана это должно было занять около двух часов. На расстоянии видимости от нашего лагеря я наблюдал группу оживших мертвецов, бродящих среди призрачных руин города, но согласно приказу, они не считались значительной угрозой. Без сомнения, отряд Аткинса справился бы с ними в любом случае. Спустя час я услышал отдаленные выстрелы, доносящиеся со стороны бывшего города. Согласно регламенту действий близ Винчестера, после удачного столкновения пикет должен одиночным выстрелом подать сигнал, подтверждающий, что всё в порядке. Сигнала не было — я понял, что сэр Брайан попал в неприятности, виной чему скорее всего стала неуёмная жажда найти на месте бывшего города артефакты минувших событий. Именно об этом желании он рассказывал мне во время нашего пути, уверяя, что призрачные руины Винчестера исследованы очень плохо.

Сев на коня, я отправился туда, в сопровождении двадцати драгун, оставив наблюдать за лагерем корнета Уиллиса. Прибыв к месту, откуда доносились выстрелы, я обнаружил там большое количество крови, пролившейся на землю, испорченное оружие, выглядящее так, будто

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

бы его смяли ударами большого кузнечного молота, а также руку сэра Брайана, которую я опознал по перстню и рукаву кафтана, в который он был одет. Рядом с местом происшествия я наблюдал завихрение воздуха, образующее что-то вроде норы висящей над поверхностью земли. Согласно регламенту, тщательно осматривать опасное место я не стал, а забирать тела для погребения не было никакой возможности, за полным отсутствием таковых, кроме пресловутой руки сэра Брайана. Я немедленно вернулся в лагерь, где подготовил настоящее донесение, с приложенным рисунком наблюдаемого мною явления, которое и направляю вам, милорд, с посыльным из числа моих драгун.

Если приказов о дальнейших действиях не последует в течение двух дней, я буду вынужден, действуя по регламенту 1724 года о наблюдении за местом нахождения бывшего города Винчестера, снять лагерь и вернуться в расположение полка. Вокруг лагеря уже выставлены усиленные караулы, и мне остается лишь надеяться, что с моими людьми не случится ничего ужасного.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

После начала Эфирной войны найденные экземпляры книги Орфея были изъяты из магазинов и библиотек, включены в реестр запрещённых книг, а автор, предусмотрительно скрывшийся под псевдонимом, был объявлен изменником, врагом христианской веры и осужден на смерть, потому что именно его идеи стали одной из основ для мятежа эфирокинетов-отступников.

Но, что бы ни произошло в 1711 году,
последствия этого события заметны по сей день.

О происхождении чудовищ

После того, как люди обнаружили, что они не одиноки в мире, который уже привыкли считать своим, стали появляться исследования, пытающиеся с точки зрения рациональной науки XVIII века объяснить, откуда появились альвы, вампиры, драконы и иные пришельцы из мифов и легенд. Существует несколько теорий их появления.

Первая теория принадлежит грандмастеру эфира Фернандо Энрикесу де Ривера, который высказал предположение, что сказочные существа, чудовища и другие удивительные существа издавна существовали на Земле, появившись еще тогда, когда силы эфира пробудились в первый раз. Их число всякий раз заметно увеличивалось с каждым новым Пробуждением эфира, которые по теории де Ривера происходили не менее чем 3 раза в известные человеку эпохи.

По мнению сеньора де Ривера, первое Пробуждение произошло в X тысячелетии до н.э., второе — в VII тысячелетии, третье — в IV тысячелетии, четвёртое — приблизительно три тысячи лет спустя и третье в наши дни. С третьим Пробуждением связан расцвет древнейших цивилизаций Востока, первые следы которых только еще начали находить археологи, а второе Пробуждение связано с античной эпохой мифов и героев, что нашло отражение в преданиях древних греков и римлян. Какие цивилизации были связаны с первым и вторым Пробуждениями, остаётся только догадываться.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сказочные создания — это изменившиеся под воздействием эфира обычные люди или животные. Многие из них по мере угасания сил эфира впадали в спячку и сейчас пробуждаются вместе с эфиром, который возвращает им былое могущество.

Позицию де Риверы всем своим авторитетом поддержал первый эфирокинет Европы граф Франсуа де Мальпьер, выпустив ставший очень популярным памфлет «Примирение разума и веры, произошедшее после Пробуждения эфира, во славу Господа и его творения».

Вторая теория была выдвинута Элизием Бомелиусом, который критиковал де Риверу за то, что, по его мнению, грандмастер игнорирует факты, прямо говорящие о том, что монстры и разумные чудовища явно пришли на Землю из других миров, с чем связаны их неоспоримые отличия, которые не могут быть вызваны только воздействием эфира.

Бомелиус, ссылаясь на работы Эммануила Сведенборга писал, что не древняя магия была подобием эфирных сил, а скорее эфирные силы — это новая форма древней магии. Бомелиус полагал, что и чудовища, и магия существовали всегда, лишь принимая время от времени новую форму.

Эфирокинетам известно, что Великая комета при взрыве распалась на осколки, рассеянные по всей земле. Большая часть из них утрачена, но некоторые обнаружены.

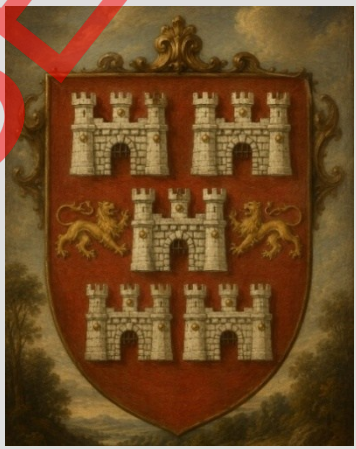
После проведенных исследований оказалось, что места падения осколков небесного тела обладают повышенной концентрацией эфирных потоков, а граница между мирами там особенно тонка. Этот факт Бомелиус приводит как один из самых весомых доказательств своей теории, ведь если аномальные события чаще всего происходят там, где активность эфира более всего велика, то между этими явлениями явно имеется связь.

Широко известный исследователь оккультных знаний аббат Кальме осторожно подтвердил теорию Бомелиуса, сообщив, что во время исследования тварей, питающихся человеческой кровью, ему удалось узнать, что некоторые из них способны проследить свой род на тысячу и более лет в прошлое.

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Винчестер , город между мирами

Ни одна из загадок «Авантюрного века» не вызывает столько вопросов, как исчезновение города Винчестера — последней столицы мятежных эфирокинетов. Несмотря на то, что официально город считается погибшим в эфирном катаклизме, вызванном использованием мятежниками слишком мощных энергий, с которыми они не сумели справиться, ритуал, который задумал сэр Эдвард Мортимер, удался, хотя и прошел не совсем так, как был задуман: все же в те времена, эфир еще только начали познавать и его сила (даже сейчас во многом загадочная) была слишком плохо изучена.



Мятежники предполагали с помощью эфирных энергий разорвать ткань материального мира, чтобы перенести Винчестер в отдаленное место Земли, куда-нибудь в Американские колонии, где никто не смог бы угрожать эфирократам. Однако, искажение пространства, случившийся в ходе ритуала, привело к тому, что город оказался выброшен в неизвестное место, находящееся вне привычной людям реальности.

Исследовав своё новое пристанище, эфирокинеты пришли к выводу: они оказались внутри **пространственно-временной аномалии**, которая медленно дрейфует в глубинах эфира, огибая материальные миры словно корабль, плывущий по подземной реке. Город висит в пустоте, и вокруг него лишь бесконечные пространства, тускло освещаемые далёкими звездами. Окружающую город тьму, время от времени пронизывают сполохи эфирных бурь — сияющих зелёным, фиолетовым или мертвенно-белым светом.

Мятежники неизбежно погибли бы от голода, но очень быстро наладили постоянную связь с Землёй через стабильные эфирные порталы. Более того, оказавшись внутри аномалии эфирокинеты с немалым удивлением обнаружили, что их способности управлять эфирными потоками значительно возрастают, а

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

время в Винчестере течет по-иному, нежели на Земле, отчего жизнь в городе между мирами видимо может продолжаться столетиями.

Жители города создали несколько постоянных эфирных порталов, которые ведут на землю, в дикие и неизведанные места Южной Америки, Африки и Азии, пройдя через которые они подчинили своей власти незнакомых с цивилизацией суеверных туземцев, заставив их добывать пищу для эфирной аристократии. Винчестер спасён от голода, но полностью зависит от продовольствия с Земли.

Винчестер — это старинный средневековый город, покоящийся на массивном диске из скальной породы, висящем в пустоте эфира. Это величественное и ужасное зрелище — город, окруженный прозрачным эфирным барьером и расположенный внутри пустоты, чей сумрак освещается вспышками эфирной энергии, переполняющей пространство.

От длительного пребывания там, слабый разум может утратить контроль над реальностью, настолько странным и необычным выглядит всё, что творится в потерянном городе.

В живописной долине Хэмпшира, там, где раньше стоял Винчестер на Земле, ныне находится безлюдное место, искажённое эфиром, прорвавшимся туда из небытия. Местные жители обходят эту зону стороной, называя её «Долиной страха». Улицы несуществующего города находятся на границе реальности они одновременно и материальны, и призрачны. В городе, то тут, то там, открываются и закрываются порталы, ведущие в неизведанные миры или прямо в гибельную пустоту.

Из этих порталов порой выползают жуткие чудовища — эфирные твари, лишённые формы, состоящие из чистой энергии, — но они почему-то не уходят далеко от того места, где стоял город. Обследовав неизвестную территорию таинственные создания или исчезают в других порталах, или же растворяются, как будто никогда не существовали в мире людей.

Некоторые слишком любопытные или отчаянные авантюристы пытаются проникнуть в «Долину страха», надеясь найти вход в потерянный город или же в поисках артефактов. Говорят, что никто из них не вернулся назад. А может быть вернулся, но уже не совсем человеком.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ