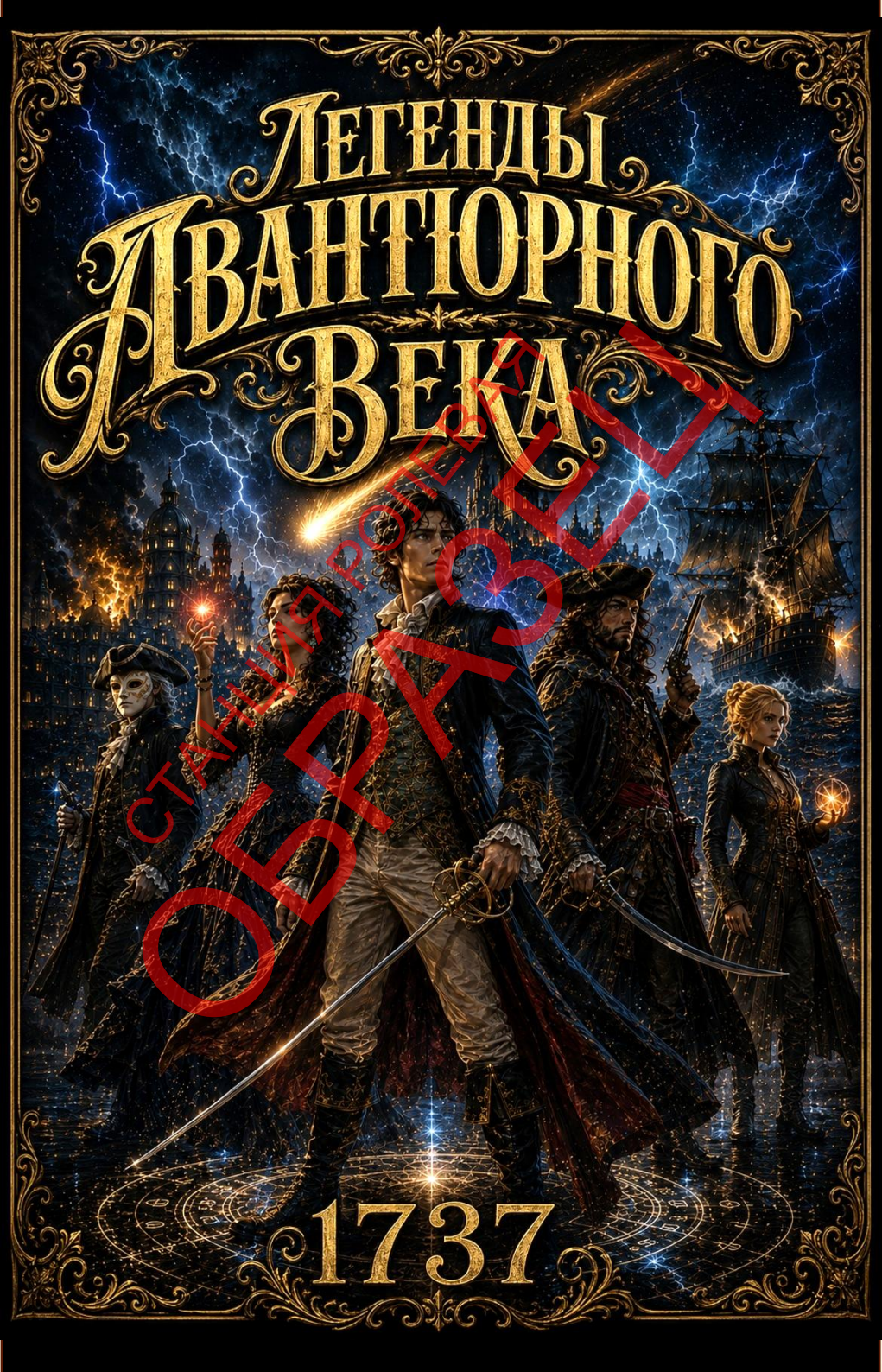


ЛЕГЕНДЫ ДВАНТИОРНОГО ВЕКА

1737

СТАНЦИЯ
ОБРАТ



*Легенды
Авантюрного века*

Безграничное могущество

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 Грачёв.

Тестеры: Михаил Алёшин, Павел «Gangrel» Грачев, Павел «Miridin» Гуров, Михаил Диунов, Александр «Заяц» Зайцев, Антон Козлов, Андрей Поваго, Анастасия Пчёлкина, Иван «Гайтахан» Ханов.

Книги серии «Авантюрный век» и раздаточные материалы:

<https://rpgbook.ru/adventure1737>

Сообщество игроков: vk.com/adventure1737 и

<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 сузубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропандой 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. Книги, 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 — начала XX веков, находящиеся в общественном достоянии, а также иллюстрации, созданные нейросетью [Leonardo.ai](https://leonardo.ai), разрешающей использование пользовательского контента в коммерческих целях.

Пиктограммы: <https://game-icons.net> Рисунки: <https://ru.freepik.com>.



Дорогой читатель! Если ты скачал эту книгу с пиратского сайта, и она тебе понравилась, то поддержи её создателей, оплатив книгу на сайте https://rpgbook.ru/1737_23. Её цена всего 449 рублей. Тогда мы и дальше сможем выпускать книги серии «Авантюрный век» по самой скромной цене.

Оглавление

БЕЗДЕЛУШКА	1
РАЗДЕЛ ДЛЯ ИГРОКОВ	5
ДОСТОИНСТВА	7
НЕДОСТАТКИ	19
ШКОЛА АЛЬБЕРТИНА	23
ШКОЛА ВОИНОВ ЭФИРА	27
ШКОЛА СТРЕЛКОВ ТЕЛЛЬ	32
ШКОЛА ФЕХТОВАНИЯ АНДЖЕЛО	35
ШКОЛА РИТОРИКИ КАРТУШ	39
СФЕРА ЭЛЕКТРИЧЕСТВА	43
СФЕРА ЭЛЕКТРИЧЕСТВА *	44
СФЕРА ЭЛЕКТРИЧЕСТВА **	46
СФЕРА ЭЛЕКТРИЧЕСТВА ***	48
СФЕРА ЗВУКА	50
СФЕРА ЗВУКА *	50
СФЕРА ЗВУКА **	54
СФЕРА ЗВУКА ***	55
ГРАНДМАСТЕРСКИЕ УМЕНИЯ ШКОЛ ФЕХТОВАНИЯ	57
ГРАНДМАСТЕРСКИЕ УМЕНИЯ ШКОЛ РИТОРИКИ	67
ВЫСШИЕ СИЛЫ ЭФИРА	72
ОРУЖИЕ	89
НОВЫЕ СВОЙСТВА ОРУЖИЯ:	89
ОРУЖИЕ ИЗ КНИГИ «АВАНТЮРНЫЙ ВЕК: ВЕНЕЦИЯ»	91
ОРУЖИЕ ИЗ КНИГИ «АВАНТЮРНЫЙ ВЕК: САНКТ-ПЕТЕРБУРГ»	94
ОРУЖИЕ ИЗ КНИГИ «АВАНТЮРНЫЙ ВЕК: ПАРИЖ»	97
ОРУЖИЕ ИЗ КНИГИ «АВАНТЮРНЫЙ ВЕК: КОНСТАНТИНОПОЛЬ»	100

ВСТРЕЧА **107**

РАЗДЕЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО **112**

ИМПЕРИЯ ЭФИРА	115
ГЕОГРАФИЯ И УСТРОЙСТВО ИМПЕРИИ	117
НАСЕЛЕНИЕ И ОБЩЕСТВО	120
ЭКОНОМИКА И РЕСУРСЫ	122
ПОЛИТИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО	124
ЗАКОНЫ И ПОРЯДОК	125
ВОЕННАЯ СИЛА ИМПЕРИИ ЭФИРА	126
ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ	127
ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА	129
ПОЛИТИЧЕСКИЕ И ВОЕННЫЕ СВЯЗИ	130
ГЕРБ, ФЛАГ, НАГРАДЫ	132
СКРЫТЫЕ УГРОЗЫ И КОНФЛИКТЫ	135
ЗВЕЗДА ВО ТЬМЕ?	137
СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ В ВИНЧЕСТЕРЕ	138
ИМПЕРАТРИЦА ЭФИРА	141
ИСТОРИЯ ВОСХОЖДЕНИЯ	142
АНТИГЕРОЙ	144
ТАЙНЫ	146
МНЕНИЯ О ЛОРДАХ ЭФИРА	147
СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ	149
СОВЕТ ДВЕНАДЦАТИ	152
ИСТОРИЯ СОВЕТА	153
ДВЕНАДЦАТЬ ПРЕСТОЛОВ	154
ТАЙНЫ СОВЕТА	160
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СОВЕТОМ	162
ИГРА ЛОРДАМИ ЭФИРА	163
СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ С ЛОРДАМИ	167
ПЕРВЫЙ ЛОРД ИМПЕРИИ ЭФИРА	169

Лорд Эфира Орфей	180
Лорд Эфира Зигфрид фон Сиверс	190
Леди Эфира Анастасия Волховская	202
Лорд Адмирал Генри Бакли	212
КОРОЛЕВСТВО АЛЬВОВ	222
ПРИБЫТИЕ НА ЗЕМЛЮ	223
Три двора Альвов	225
Древняя раса	229
Культура и обычаи	230
Альвы и люди	232
Обречённые	233
Лорд Фаррел Феллан	234
Найра Феллан, наблюдающая	242
ЛЕГЕНДАРНЫЕ ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ	247
Михаил Львович Нарышкин, будущий наместник	248
Виктор Морн, демонолог	254
Маркиз Лоренцо ди Гуаско, аристократ-негоциант	259
Мирослав Павлович Динеев, книжник	264
Михаил Васильевич Урусов, книжник и некромант	269
Анна-Мария Джирро, певица и эфирокинет	273
Шарль Клермон, принц «Двора чудес», туз пик	276
Доменико Анджело, гений фехтования	279
ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОРАБЛИ	285
1. «Король-солнце»	285
2. «Чёрный единорог»	292
3. «Смеющийся корсар»	296
4. «Господь всемогущий»	299
5. «Алая ведьма»	302
6. «Морской змей»	305
7. «Свидетельство Воскресения»	308
8. «Громобой»	312

ЛЕГЕНДАРНЫЕ АРТЕФАКТЫ	317
1. БАРОМЕТР ФРЕНСИСА ДЭШВУДА	317
2. ЗЕРКАЛО ЯКОВА БРЮСА	318
3. КЛИНОК ВЕЧНОЙ ЖАЖДЫ	319
4. КОРОНА МАНКО КАПАКА	320
5. КОГОТЬ ВАСИЛИСКА	321
6. КОЛЬЦО ТРЕФОВОГО ТУЗА	322
7. КРИСТАЛЛ ДЕ МАЛЬПЬЕРА	323
8. МЕЧ ДЮРАНДАЛЬ	324
9. РУКА МЕРТВЕЦА	325
10. ЧУДЕСНАЯ ВИОЛА	326
11. ЭЛИКСИР СЕН-ЖЕРМЕНА	328
12. ЭФИРНЫЙ ДЕТЕКТОР	329
13. ФОНАРЬ СКРЫТОЙ ИСТИНЫ	330
14. ЧЁРНАЯ МЕТКА КАПИТАНА КИДДА	331
15. ШПАГА РАСКАЯНИЯ	332
ЗАПРЕТНОЕ ЗНАНИЕ	334
МАНУСКРИПТ МОРТИМЕРА	344
ПРЕДЫСТОРИЯ	344
ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ	347
КНИЖНАЯ ЛАВКА МЭТРА ДЕ ЛОНЭ	347
ПЕРСОНАЖИ	350
ПОИСК ЧЕРЕЗ ПРЕСТУПНЫЙ МИР	357
СЛЕД В СВЕТСКОМ ОБЩЕСТВЕ	361
АКАДЕМИЧЕСКИЙ СЛЕД	365
КУЛЬМИНАЦИЯ	368
ПОСЛЕДСТВИЯ	371
РАСПЛАТА	372

Бездевушка

Октябрь 1737 года в Париже выдался промозглым. Сена несла жёлтые листья, а ветер разгонял утренний холодный туман и завывал в печных трубах, словно стая голодных псов.

Мадлен Дюфур, вдова судейского чиновника, а ныне — скромная владелица антикварной лавки на улице Сен-Жак, заканчивала опись товара, поступившего накануне от торгового агента из Лиона. Её покойный супруг всю жизнь собирал разные диковины, после его смерти Мадлен обнаружила в подвале дома целый склад редкостей, о существовании которых даже не подозревала.

Поначалу продажа этих вещей стала её единственным доходом. Но прошла пара лет и у антикварной лавки сложился круг постоянных покупателей, они были готовы платить, так что пришлось заняться поиском нового товара.

Среди позеленевших от времени бронзовых статуэток и пожелтевших гравюр внимание Мадлен привлёк продолговатый свёрток, перевязанный выцветшей лентой с сургучной печатью. Печать была красива — семиконечная звезда, вписанная в круг, в центре буквы под короной: «E.M. — Anno 1716». Мадлен знала этот символ, и он не сулил ничего хорошего: Эдвард Мортимер, самозванный Первый лорд империи Эфира, о

котором ходили самые невероятные слухи. Изменник и мятежник, осуждённый на смертную казнь во всех странах Европы. Она помнила знак Мортимера по наброску в рукописи посвящённой Войне Эфира, которая хранилась в бумагах покойного мужа. Тогда она начала читать от скуки, но не останавливалась до тех пор, пока не перелистнула последнюю страницу. Сразу после этого Мадлен сожгла толстую тетрадь, понимая, что добропорядочной подданой короля Людовика XV не стоит обладать таким знанием. А если узнала, то лучше забыть. Забыть, впрочем, никак не получалось.

Сердце мадам Дюфур забилося чаще. Дрожащими пальцами она сломала сургуч, развязала ленту и развернула плотную ткань. Внутри в аккуратной сафьяновой коробочке нашлась изящная фарфоровая статуэтка. Судя по клейму, мейсенской работы. Она изображала мужчину в красивом, богатом кафтане, с тонкой шпагой, в парике и треуголке. Работа была очень тонкой, настолько, что на мгновение Мадлен показалось, что статуэтка подмигнула ей.

Мадлен перекрестилась и провела рукой по холодной фарфоровой поверхности. От статуэтки исходил лёгкий холодок — как она знала, верный признак присутствия эфирной силы. Мадлен совсем не разбиралась в эфирокинетике, хотя примерно понимала, что это такое. Интуиция подсказывала: эта вещица наверняка стоит целое состояние, но продавать её в таком виде

нельзя — слишком много вопросов вызовет монограмма мятежного лорда. Она решила на время сохранить диковину у себя, в комнате на втором этаже, подалше от посторонних глаз.

Первая ночь прошла спокойно. Но на вторую Мадлен проснулась от странного ощущения: ей показалось, что кто-то внимательно смотрит на неё. Она села, вглядываясь в темноту. Никого. Только статуэтка стояла на туалетном столике. В лунном свете, падавшем из окна фарфор, казалось, светился. Мадлен почудилось, что человеческая фигура вежливо поклонилась ей. Она зажгла свечу, подошла ближе — ничего. Статуэтка была бездыханна, как комплект из семи белых фарфоровых слоников, стоявших на каминной полке.

— Глупости, — прошептала Мадлен и, накрыв статуэтку платком, вернулась в постель.

Но сон не шёл. Ей слышался шёпот — тихий, монотонный, на незнакомом языке. Под утро, забывшись коротким сном, она увидела кошмар. Ей снился город, парящий в пустоте, среди звёзд. Город окружала тьма, в которой, и она это хорошо чувствовала, жил невообразимый ужас. Она увидела незнакомых людей и услышала голоса. Они звучали хором: «Смотри! Смотри! Ты должна увидеть!».

Медлен проснулась в поту. Статуэтка всё ещё стояла на столе, но теперь платок упал, а в комнате ощущался сильный холод.



СТАЛИНЪЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦЪ

Раздел для игроков

Вы держите в руках не просто книгу, а ключ. Ключ к забытым тайнам, к мастерству, которым владеют лишь избранные, и к могуществу, что скрывается во тьме. На этих страницах, скрыты знания, которые способны превратить авантюриста в живую легенду.

В этом разделе, предназначенном для игроков, мы собрали всё, что может понадобится герою на его пути. Новые достоинства, отточенные годами приключений. Новые боевые школы — от искусства самых лучших охотников до умений, объединяющих шпагу с силами эфира. Вы найдёте здесь новую школу риторики, ибо слово разит не хуже клинка, а интрига способна уничтожить врага быстрее, чем яд. И, конечно же, в этой книге есть новые Сферы эфира, открытые самыми дерзкими умами XVIII столетия. Вы найдёте здесь грандмастерские умения фехтования и риторики — вершины мастерства, доступные лишь тем, кто посвятил годы совершенствованию своей школы. Узнаете о Великих силах эфира, доступных лишь лучшим.

Но помните: знание — это оружие. Пользуйтесь им мудро. Пусть ваша шпага будет точна, слово — весомо, а благородство — неизменно. Пусть Фортуна всегда будет на вашей стороне. Ведь впереди ждут приключения, достойные того, чтобы о них слагали легенды.