СОДЕРЖАНИЕ

О МОДУЛЕ 4
ВВОДНАЯ ЧАСТЬ 5
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ 8
ТЕРРИТОРИЯ ВОКРУГ МОНАСТЫРЯ 14
МОНАСТЫРЬ 20
ПОДВАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ СОБОРА (I) 26
ЯЗЫЧЕСКОЕ СВЯТИЛИЩЕ (II) 28
ДРЕВНИЙ МЕХАНИЗМ (III) 35
ОБИТАТЕЛИ МОДУЛЯ 37
ФИНАЛЬНЫЙ БОСС 42
АРТЕФАКТЫ И СОКРОВИЩА 45
ДАРЫ СВОДА ЗАКОНОВ БОЖЬИХ 47
КНИГА СКАЗОВ И БЫЛИН 48
КАРТА 50
ЛЕГЕНДА 51

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

О МОДУЛЕ

Ссылки. Уважаемый читатель, по тексту модуля расставлены ссылки на главы, статблоки, эффекты, комнаты и прочее. Непременно воспользуйтесь ими для удобства восприятия информации.

Что есть этот модуль. „Энергия молодой страны" – это модуль в духе старой школы. Он включает в себя завязку, слухи, основные локации, карты, случайные встречи, статблоки, список сокровищ и артефактов, список даров, легенду, а также утилитарные таблицы и блоки информации, которые помогут вам разрешить те или иные вопросы, возникающие при работе с ним.

По идее, заложенной при создании, данная работа будет каждый раз задавать вам вопросы, но не давать ответов – это сделано намеренно для создания атмосферы неизвестности и беспомощности перед ней. Некоторые слова могут заставить Вас зайти в интернет/погрузиться в энциклопедии в поисках их значений.

В модуле нет каких-либо концовок, т. к. право создать её мы оставляем за каждой конкретной игровой группой и Ведущим, взявшимся провести этот модуль.

Также, хотим отметить, что в первую очередь модуль нацелен на исследование самого монастыря и его подземелий, а не подробное изучение болот вокруг святыни или социальные перипетии в деревне Каменка.

Адаптация. В тексте модуля встречаются проверки связанные с *характеристиками*. Большинство из них нужно рассматривать как аналог спасбросков, привычных для приключений и систем, опирающихся на традиции старой школы, но не предусмотренных „Золотом и прахом".

Главное. Получайте удовольствие, и помните, если Вам что-то не понравилось, чего-то не хватило или что-то показалось не уместным – изменить/дополнить/убавить – это Ваше священное право, которого авторы не в силах (и не в желании) Вас лишить.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предыстория

Ранее в монастыре проживало особо ортодоксальное и закрытое монашеское общество. Во время гражданской войны нежелание делиться продовольствием и отказ выдавать дорогую утварь и святыни привело к скоротечному штурму, который унёс жизни большей части монахов. Оставшиеся в живых, были расстреляны. Спустя годы запустения монастырский комплекс представляет собой разграбленные, брошенные здания, оставленные Богом.

Завязка

Идёт осень 1924 года. Молодая страна требует огромных ресурсов на восстановление после событий последних лет. Государственная электрификация идёт полным ходом. В Первом Ленинградском политехническом институте проводится разработка экспериментальной технологии по накоплению и реализации огромной энергии молний. Руководство института для продолжения опытов в рамках разработки нуждается в стабильном источнике высоковольтного напряжения, которого не могут обеспечить существующие электросети. Наличие источника позволит запитать дешёвой и безопасной электронергией значительные территории европейской части СССР. В этой связи, утверждение одного из студентов, под страхом отчисления клянущегося в том, что в его уезде у озера Рдейское есть монастырь, словно бы „привлекающий" молнии, которые бьют в купол колокольни на протяжении почти всего года было воспринято как реальная возможность достигнуть поставленной цели, а не просто бред. Заседанием учёного совета экспедицию в составе персонажей игроков решено отправить на разведку, чтобы собрать как можно больше информации о необычном природном явлении и заложить основу для будущих экспедиций, в случае необходимости.



Особенности модуля

Цены. Указаны в рублях и копейках, они эквивалентны долларам и центам из книги правил.

Мародёры (41 стр.). Через 2 часа после того, как экспедиция отправится к монастырю, за ней, скрытно, выдвинется группа мародёров, во главе с атаманом, количеством равным количеству персонажей игроков +2. Прибыв к монастырю, мародёры дождутся, пока персонажи углубятся в подземелье, а затем устроят засаду на выходе из него (персонаж игрока с значением навыка **уловки** равным 4 заметит её, в то время, как остальные персонажи не смогут ничего заподозрить). У мародёров нет склонности к излишнему насилию, поэтому, если экспедиция согласится отдать им своё снаряжение, припасы и найденные сокровища, то они уйдут, не причинив им вреда.

Древний механизм. Машина подключена к огромным батареям (**комната 31**, 36 стр.) от которых к поверхности протянуты металлические столбы проходящие сквозь все подземные уровни и объединяющиеся в единый массив у купола храма, являющегося естественным громоотводом.

Энергия молний, доставленная по столбам к батареям, преобразуется и по огромным связкам проводов передаётся на силовую установку **Древнего механизма (III)** (35 стр.). При контакте электрического тока с рудой, заключённой в камере обработки (см. результат №9 по таблице **„Я что-то нажал и..."**, 36 стр.) происходит расщепление части породы с образованием огромного количества энергии, необходимого для работы системы.

Топлива (руды), хватит на ближайшие две тысячи лет постоянного использования.

Регуляция и сброс избыточного напряжения происходит с помощью теплоотводов в виде **электрических рыб** (40 стр.), невосприимчивых к току, но активно питающихся теплом, порождаемым им.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ