

# 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

## 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.

# ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

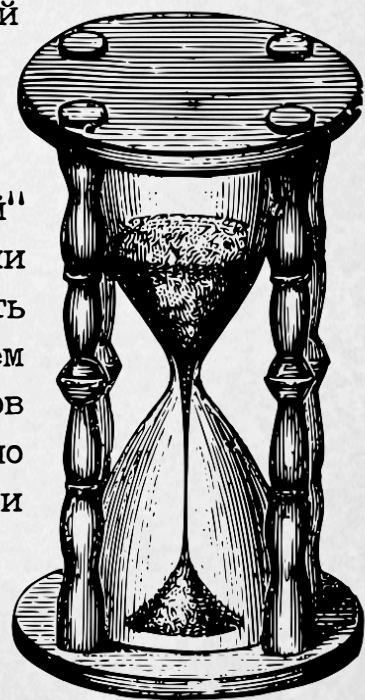


## Предыстория

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 электроэнергией 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), хватает 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.