

Энергия молодой страны

Модуль для игры: Золото и Прах

Тема: Туман

Ключевые слова: батарея, свод, молния



Синопис: экспедиция учёных отправлена изучить погодную аномалию в районе заброшенного монастыря, скрытого туманом и окружённого топами, на кону – возможность произвести научно-техническую революцию и обеспечить электрическую силу во всех уголках нашей Родины

СОДЕРЖАНИЕ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ	3
д.КАМЕНКА	5
ТЕРРИТОРИЯ ВОКРУГ МОНАСТЫРЯ	6
МОНАСТЫРЬ	7
СОБОР	8
ЯЗЫЧЕСКОЕ СВЯТИЛИЩЕ	9
ДРЕВНИЙ МЕХАНИЗМ	11
ОБИТАТЕЛИ МОДУЛЯ	13
ДАРЫ СВОДА ЗАКОНОВ БОЖЬИХ	15



ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

Список сокращений

П – правда

Л – ложь

ПП – полуправда

ПИ – персонажи игроков

СЛ – сложность



Предистория

Ранее в монастыре пребывало особо ортодоксальное и закрытое монашеское общество. Во время гражданской войны из-за нежелания делиться продовольствием и отказа выдавать дорогую утварь и святыни часть монахов погибло во время штурма, другая часть была отправлена под стражу. Нынче же монастырский комплекс представляет из себя заброшенные здания, обворованный мародерами и оставленный Богом.

Завязка

Идёт осень 1924 года. Молодая страна требует огромные силы на восстановление, государственная электрификации России идёт полным ходом уже несколько лет. Тем временем, до руководства Первого Петроградского политехнического института доходит экспериментальная технология по накоплению и реализации огромной энергии молний, для которой нужен постоянный и управляемый источник. А один из студентов утверждает, под страхом отчисления, что в его уезде у озера Рдейское есть монастырь, словно бы "привлекающий" молнии, которые бьют в купол колокольни на протяжении почти всего года. Было решено отправить небольшую разведывательную экспедицию, чтобы узнать об этом природном явлении и в последствии использовать её на благо страны, но нужно торопиться, путь не близок, земли труднопроходимые, а с приближением зимы следующие грозы следует ожидать только к середине весны...

Особенности модуля

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

Погода. После прибытия ПИ, в конце дня начинает моросить дождь, переходящий в ливень. Таким образом, дорога к храму постепенно становится непригодной для передвижения на срок равный дню прекращения дождя +2. Через 5–6 часов от начала дождя начинается гроза. Молнии бьют в колокольню и купола храма, вызывая обрушение одного из куполов через 2d4 часов от начала грозы. Нахождение ПИ в храме или около него не влияет на изменение погоды, т.е. если игроки решили не идти к храму сразу после прибытия, к вечеру всё равно разразится гроза и купол храма будет обрушен. Дождь будет длиться d2 дней, либо на усмотрение ведущего.

Мародёры. Через 2 часа после того, как ПИ отправятся к монастырю, за ними скрытно выдвинется группа бандитов ПИ+2 человек. Прибыв к монастырю, бандиты дождутся пока ПИ углубятся в подземелье, а затем устроят засаду на выходе (для обнаружения проверка РАЗ+Уловки со СЛ I5). У бандитов нет склонности к излишнему насилию, поэтому, если игроки согласятся отдать им своё снаряжение, припасы и найденные сокровища, то они уйдут, не причинив ПИ вреда. На бандитов, как и на ПИ оказывают влияние погодные условия. Они также вынуждены будут остаться в районе храма до восстановления проходимости дороги. Подтолкнуть их к побегу может только что-то неординарное или мистическое.

Слухи

dI2 Результат	
I	После казни монахов красноармейцами тела погибших исчезли (Л)
2	Во времена Ивана III в монастырь доставили множество древнейших книг, спасенных из павшего Константинополя. Библиотека не найдена и поныне (П)
3	Под монастырем есть святой источник, который исцеляет тело и душу, но его что-то охраняет (ПП)
4	Одна из колонн центрального зала храма время от времени необъяснимым образом покрывается капельками жидкости, похожей на слезы, а изнутри ее слышится тихий жалобный стон (ПП)
5	На болоте живут духи, которые указывают путь к храму (ПП)
6	Внутри храма никогда не замерзает вода, даже в самые трескучие морозы (П)
7	Раньше на месте монастыря располагались капища. Иногда из-под земли можно услышать приглушенный звон, якобы языческие божества считают золотые монеты, схороненные там варягами и кривичами (ПП)
8	Монахи укрывали отряд «белых». Приехавшие красноармейцы встретили сопротивление, но никого не нашли, будто все растворились в запутанных лабиринтах под монастырем (ПП)
9	Один из местных до сих пор ходит в храм (П)
I0	Во время гражданской войны старый настоятель спрятал всё золото и иконы где-то в храме (П)
II	Уплывая на лодке, белые офицеры перевернулись и утонули с золотом красных (Л)
I2	Жители Каменки утверждают, что во время гроз слышат звон из старого храма (П)

д. КАМЕНКА

В 10 км на северо-востоке от храма расположена деревня. В ней живёт около 120 человек. Жители избегают конфликтов. Примечательные персонажи: староста, лесник и фольклорист.

- > Часть местных готова предоставить постой за 2Р/день.
- > Местные не согласятся идти с путешественниками.
- > В случае подозрительного поведения ПИ с шансом 4 к 6 местные донесут старосте.

Товары в деревне:

Название	В наличии	Цена, Р
Оружие		
Лук	I	10
Двустволка	I	100
Наган (револьвер)	3	100
Кастет	Id4	2
Кинжал	Id4	5
Тесак	Id4	7
Кнут	Id4	3
Дубинка	Id4	4
Топорик	Id4	8
Палица	Id4	6
Штык	Id4	10
Броня		
Плотная одежда	Id4	30
Оснащение		
Профессиональные инструменты (плотника, бондаря, кузнеца, лесоруба и др.)	Id6	100
Шанцевый инструмент	Id10	6
Бьюк	Id6	5
Рюкзак	Id6	2
Специальная одежда (тёплая)	Id6	10
Керосиновая лампа	I	5
Спички (60 шт.)	I	0,50
Свеча	2d6	0,25
Верёвка (15 м)	Id6	8,50
Контейнер	Id6	2
Лестница	Id6	3
Патроны для двустволки (30)	I	7,50
Провизия (3 дня)	4	7,50
Стрелы (20)	Заказать у охотника	0,30

ТЕРРИТОРИЯ ВОКРУГ МОНАСТЫРЯ

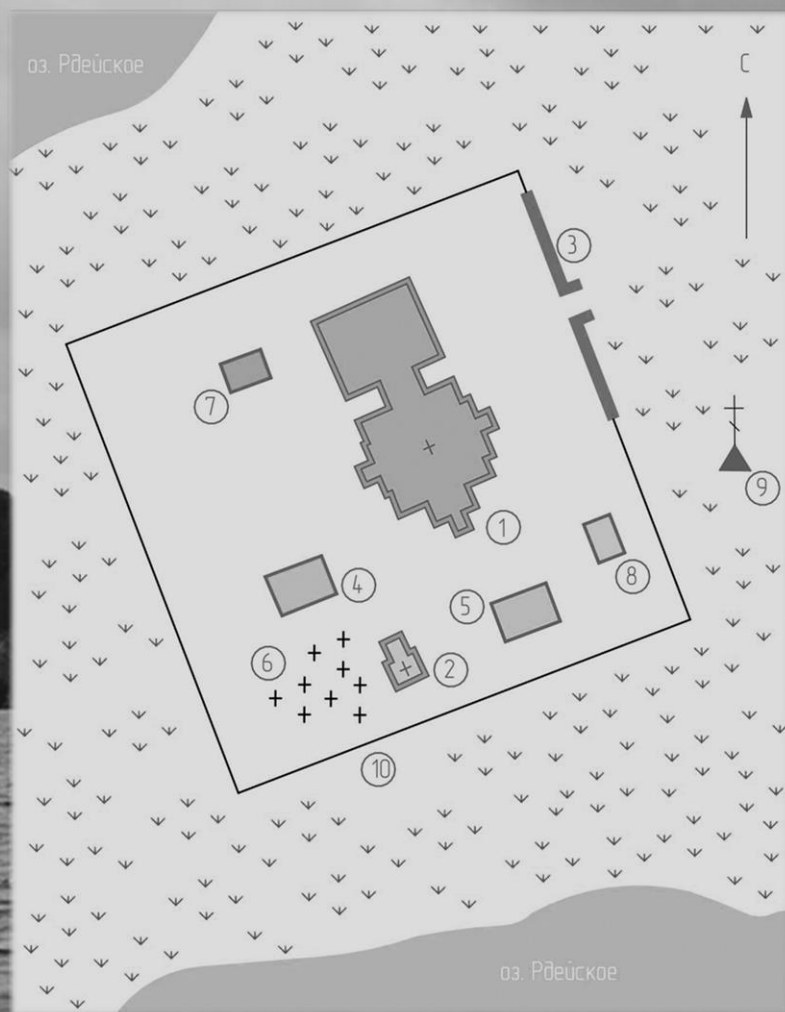
Дорога (10 км по прямой) к монастырю проходит через заболоченный лес, расстилающийся практически до самой ограды. Вокруг территории монастыря в 1 км местность покрыта густым туманом, снижающим видимость до расстояния *рядом*. Из-за особенностей местности скорость перемещения ПИ снижается вдвое. Сам монастырь расположен на берегу озера, окружающего его с трёх сторон.

Если у ПИ нет компаса и карты, то каждый час с шансом 5 к 6 они отклоняются от курса. Компас и карта уменьшают шанс на 2 каждый. В этом случае игрок, у персонажа которого самый большой показатель РАЗ+Знания должен пройти соответствующую проверку со СЛ I5. Если бросок не удался, то ПИ не заметят, что отклонились. Ведущий решает в каком направлении отклонилась группа и как далеко она прошла.

Случайные события

Проверка на случайные события на территории вокруг монастыря происходит раз в ход.

dI2	Результат
I	<u>Трофим Степанович</u>
2	Между деревьями проскочила нечеловеческая тень, после этого раздаются шлепки по воде
3	Труп животного, застывший в болоте
4	Куст диких ягод. С шансом 1 к 10 это будет волчья ягода. Если её съесть, то ПИ получает d4+2 урона телосложению и видит галлюцинации Id6 часов. Если ягод съедено больше 5 (определите это с помощью броска к6+1 или любым другим способом) ПИ умирает в течение 10 минут
5	ПИ начинают тонуть в трясине. Это тайный спуск в Разрушенную комнату (7) прежде, чем в неё попасть ПИ должны пройти проверку ТЕЛ СЛ I5. При провале они получают Id6 урона от удушья
6-10	<u>Гнус</u>
II	Бродячий блаженный в бедных одеяниях и иконой на теле. Он желает уберечь ПИ от «греха» и предлагает вместе помолиться. Тот, кто с ним помолится получает переброс любой кости без последствий в течении дня. Если же в течение дня помолившиеся «согрешат» (см. 7 смертных грехов) получают -5 ко всем броскам на день. Блаженный посетит территорию монастыря, может спуститься в Подвальные помещения храма. Если он увидит, что ПИ спускаются ниже, то будет упрашивать не спускаться. Активных действий не предпринимает, только молиться и после этого уходит
I2	Берлога с <u>медведем</u>



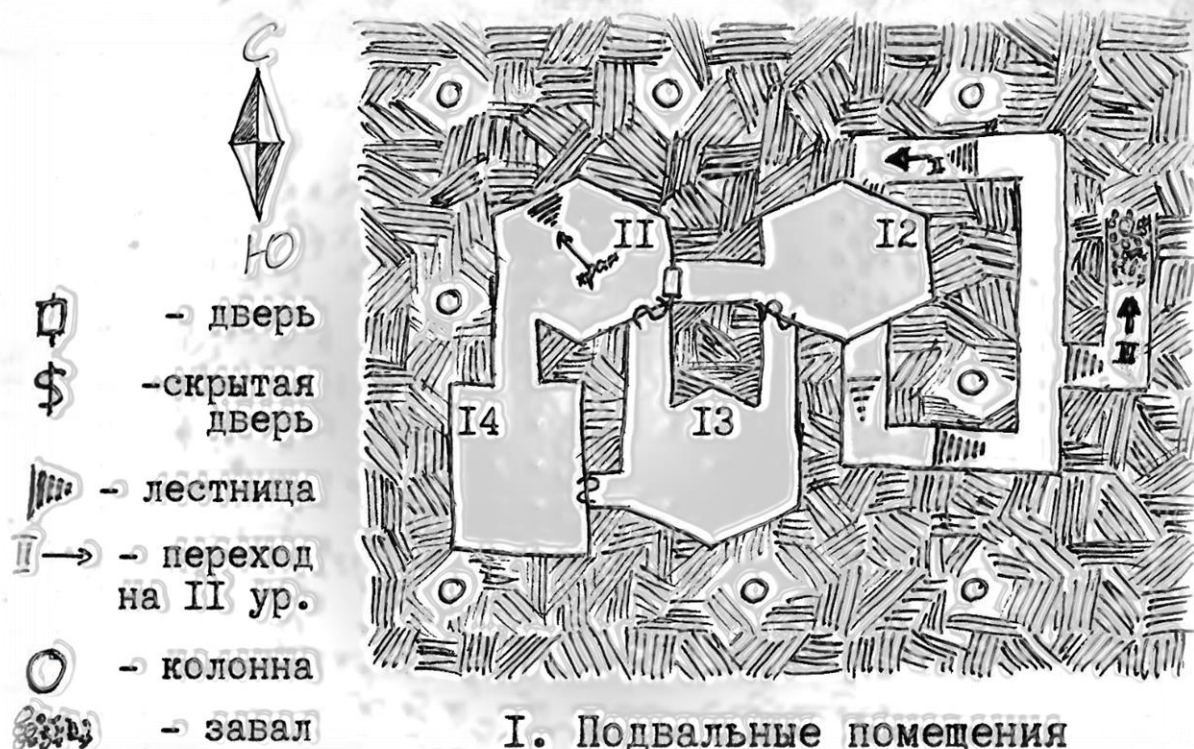
I Собор Успения Пресвятой Богородицы. Собор представляет из себя Храмовую часть, небольшую трапезную и Колокольню. Внутренние убранства храма разворованы. Можно напрямую пройти к Колокольне через трапезную. В зависимости от времени посещения можно застать разряды молнии, бьющие в крест на вершине. При каждом ударе молнии колокола начинают бить. Если подняться, слышен гул. В стенах спрятаны провода, ведущие к Древнему механизму (III)

- 2 Церковь Сретения Господня. Внутри пусто, со стен смотрят лики святых
- 3 Ворота
- 4 Дом настоятеля. Выглядит жилым. Под кроватью кусок мозаики из храма в виде ладоней Христа. Можно найти 3d6 рационов еды
- 5 Склад. Можно найти Id4 церковных свеч
- 6 Кладбище. Покосившиеся кресты. Некоторые могилы раскопаны
- 7 Изба. Следы недавней уборки. Лампада и псалтирь
- 8 Мастерская. Можно найти топор, пилу и пару ножей. По полу разбросаны опилки
- 9 Поклонный крест
- 10 Каменная ограда

СОБОР

Собор: заброшен, окна с остатками витражей, кое-где забранные коваными узорчатыми решетками, местами сохранилась плитка на полу. В северной от входа стене алтарь со следами мозаики, изображающей Христа. Не хватает нескольких частей. Одна из них в **Доме настоятеля** (4), вторую можно найти в соборе, под одной из груд битых кирпичей, третья в комнате звонаря, на вершине колокольни. Если сложить мозаику, то откроется тайник в **Спрятанном архиве** (I3). В восточной части зала деревянная дверь, ведущая в **Помещение с припасами** (II). Повсюду следы вандализма. Основание одного из куполов выглядит ненадёжным.

Подвальные помещения собора



I. Подвальные помещения

Стены и пол сделаны из камня, высота потолка 3 м. Прислушавшись, можно услышать за стенами тихий гул, его издают металлические стержни спрятанные в толще камня. При разрушении стен с шансом I к 6 можно обнаружить порченный источник. Если II пьет из него, то получает I урон и должен пройти проверку ТЕЛ со СЛ I5. При провале +I урон. Повторная проверка совершается каждые полчаса. Эффект длится 2 часа. Если II вызовет рвоту - он избежит отравления.

II. Помещение с припасами. Сюда можно попасть из храма по лестнице. Помещение заполнено пустыми стеллажами, ящиками, мешками, разбитыми кувшинами. На восточной стене есть деревянная дверь ведущая в **Место казни (I2)**. Дверь на юго-западной стене разбита и ведет в **Котельную (I4)**. На юго-восточной стене за ящиками стена вымощена глиной – за ней тайный проход в **Спрятанный архив (I3)**.

I2. Место казни. Пустое помещение, заполненное трупами со следами пуль. Дыры от пуль на стенах. Здесь обитают Id6 призраков. Если тела потревожить, они атакуют. На юго-восточной стене в кладке имеются щели, из которых дует ветер, за ней можно найти спуск вниз и заваленный тоннель. Юго-западная стена выглядит новее остальных. За ней имеется деревянная дверь, запёртая на замок, она ведёт в **Спрятанный архив (I3)**.

I3. Спрятанный архив. Помещение заполнено шкафами, сундуками и шкатулками. Раньше они были заполнены древними писаниями, но сейчас от бересты и бумаги ничего не осталось. Лишь в одной шкатулке лежит золотой крест (I;I50P), когда его берут в руки с вероятностью 2 к 6 появляется призрак и атакует. Здесь есть тайные выходы в **II**, **I2** и **I4** комнаты. Если мозаика восстановлена, открывается тайник, в котором лежит Свод законов божьих, который позволяет персонажу, знающему церковнославянский, использовать мистические дары (2;I500P).

I4. Котельная. Просторная комната, в которой располагается паровой котёл и большое количество труб. Здесь также находятся сгнившие дрова, сырой уголь и несколько ржавых лопат и топоров. При желании можно включить отопление в храме для того, чтобы сделать условия для отдыха *хорошими*. В печи находится обгоревший ключ от двери в комнате **I2**. За мешками с углём можно заметить трещину в кладке из которой дует ветер – это проход в **Спрятанный архив (I3)**.

ЯЗЫЧЕСКОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Помещения представляют собой землянки, высота 2 м. Ступени лестниц выложены проседающими гнилыми досками. Каждый раз, когда ПИ спускается по ним, с шансом 2 к 6 поскользывается, получает Id4 урона и катится вниз, пока не столкнётся с чем-либо. Если на пути стоят другие, то они могут попытаться его остановить или отпрыгнуть, пройдя проверку ТЕЛ+Атлетика со СЛ I5+пункты нагрузки падающего персонажа. При провале

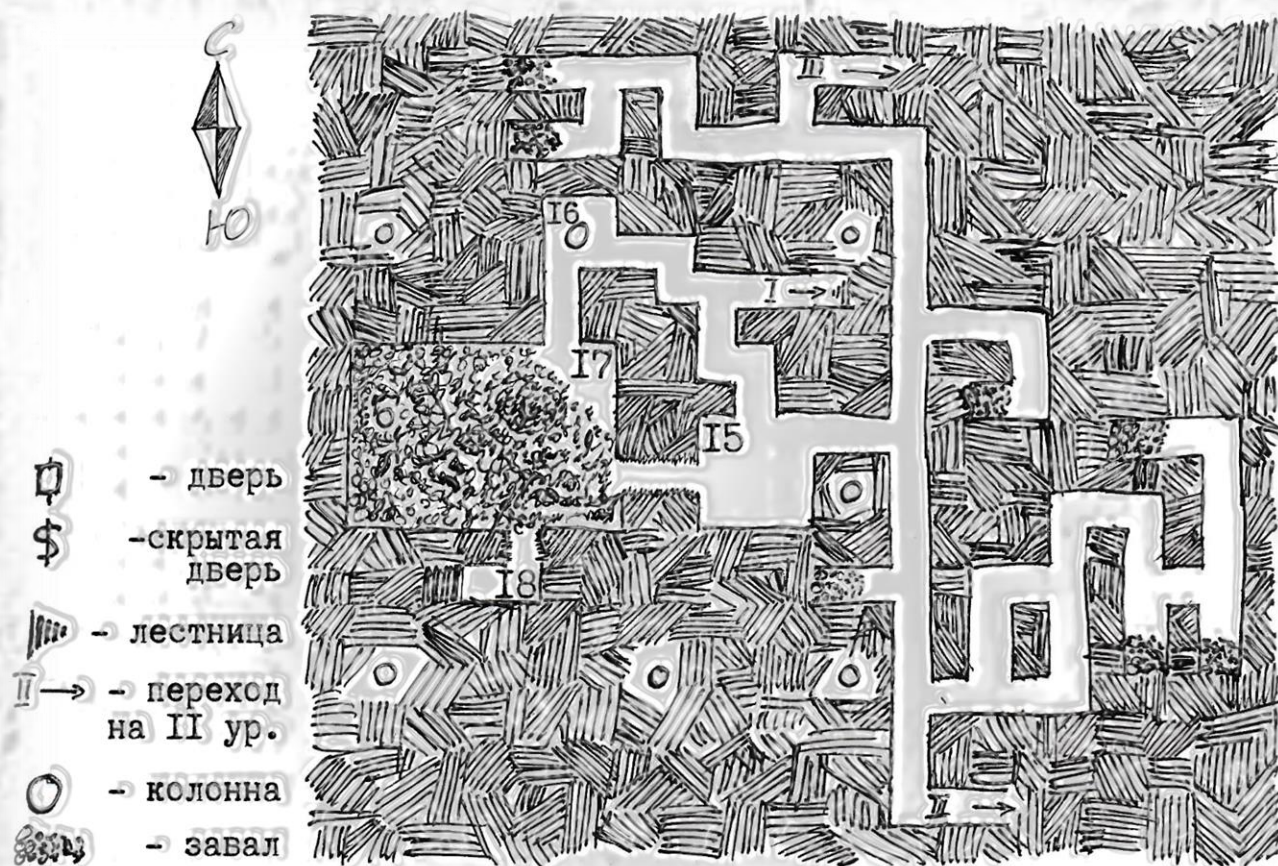
персонаж также падает. Сложность проверок растёт на 5 за каждого персонажа, который поскользнулся. Этаж затоплен по щиколотку. Гул слышен сильнее, раздаются шорохи и стуки.

При разрушении стен с шансом I к 6 можно найти следующее:

I Толстые провода. Они разрушаются при нанесении им 20 пунктов урона. Когда провод разрушают, то он наносит 2d10 урона электричеством и вызывает последствия, описанные в специальном пункте

2 Захоронение архиепископа, привязанного к стулу. На архиепископе есть: епитрахиль (остатки драгоценностей на сгнившей ткани (0;150Р), тиара (0;100Р), жезл (1;250Р), панagia (0;200Р). Если останки потревожить, то ПИ начнет казаться, что мертвец пытается освободиться от сковывающих веревок (считается атакой призрака)

3 Останки монахов. Скелеты окутаны темной дымкой



II. Языческое святилище

I5. Языческое святилище. В центре комнаты стоит идол Перуна, сделанный из морёного дуба (3; 750Р), вокруг стоит 8 жаровен. Если вечером их зажечь, обойти с подношением святилище по часовой стрелке и положить дар (оружие/подковы/мясо) около идола, то персонаж сможет повысить на I одну характеристику на выбор, а также увеличит стойкость на Id6. Если же постараться вынести идол, то в персонажа во время грозы

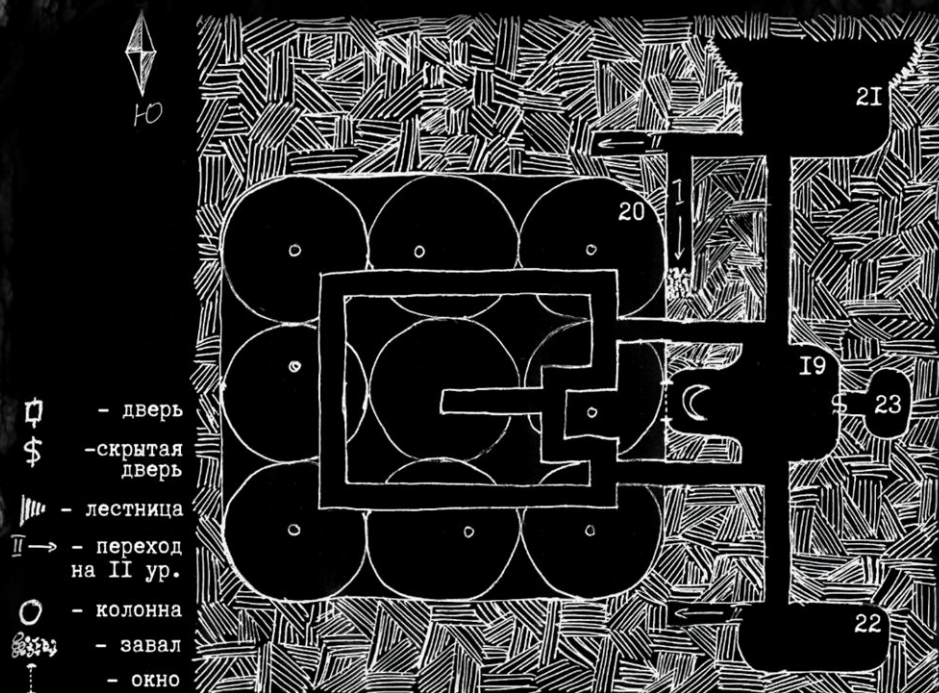
ежечасно с шансом 2 к 6 в персонажа попадает молния, нанося Id10 урона. В восточной стене есть приоткрытая дверь, которую земля плотно зажала, оставив узкий проход, через который можно пройти только с нагрузкой 2. В западной стене имеется проход, засыпанный землёй. Ведёт в Разрушенную комнату (I7).

I6. Комната с грибами. Внутри стоит железный столб. Вся комната заполнена плесенью и светящимися синими спорами. Вдыхая споры, пройдите проверку ТЕЛ со СЛ I5. При провале ПИ Id8 часов видит красочные галлюцинации религиозного содержания. В южной стене лаз в Разрушенную комнату (I7).

I7. Разрушенная комната. Деревянные подпорки треснули и потолок частично обрушился. В некоторых местах торчат ржавые топоры и копья. На юге комнаты можно найти узкий проход в Тайник священника (I8).

I8. Тайник священника. Выемка, в которую поместится только один человек. Внутри находится небольшой сундук в тряпках. В нём хранятся золотые кресты и иконы (3; 1000Р). Если ПИ берёт иконы, то начинает видеть себя в ней, для остальных эффекта нет. Эффект окончится только, если вернуть их на место.

ДРЕВНИЙ МЕХАНИЗМ



III. Древний механизм

Попасть сюда можно по затопленным тоннелям, которые заканчиваются металлическими люками. Тоннель I обрушен, в 2 люк завален камнями, которые можно убрать за 3d10 минут. Чтобы найти и открыть люк необходимо пройти проверку ТЕЛ+Атлетика со СЛ I5 без вещей и со СЛ 20 с ними, при наличии более I0 пунктов нагрузки СЛ 25. Внутренности помещений отделаны каменными плитами, покрытыми сложными рунами на неизвестном языке. Потолки 3 м. Стоит гул. Когда ПИ входят в любую комнату с шансом 2 к 6 они встречают там Id4 электрических червей.

I9. Комната управления. Помещение с множеством генераторов и насосов, которые ужасно гудят, снижая слышимость на дистанцию *рядом*. В комнате стоит панель управления в форме полумесяца с множеством разноцветных кнопок, которые излучают тёплый свет. Чтобы узнать результат взаимодействия с панелью см. таблицу ниже. На север и юг ведут длинные коридоры, к **Комнате для мусора (2I)** и **Комнате отдыха (22)**. Есть окно через, которое видна **Комната с батареями (20)**.

Я что-то нажал и...

dI2 Результат

I	Загорается последняя кнопка панели. Вода бьет столбом из-под батарей, произойдет затопление комплекса через dI00 минут
2	Кнопки перестают мерцать, остаётся гореть одна. Где-то в Европе осушается одна река
3	Панель отключается. Все естественные водоёмы Европы повышают свой уровень на Id4 метров
4	Каждый цвет панели загорается по очереди, сверху вниз, слева направо. Постепенно осушение территории Европы. Последовательность сохраняется
5	Весь механизм выключается, больше нет гудения, машина обратно не включается
6-9	Ничего не происходит
I0	В панели открывается дверца внутри которой лежит кусок светящейся руды (I;500) с подключенными проводами
II	Механизм невыносимо гудит. ПИ теряют сознание, а затем просыпаются на поверхности за оградой монастыря, на месте храма зияющая дыра, которая постепенно затопляется водой из озера
I2	Кнопки по очереди выключаются и затем включаются, позади открывается дверь в Секретную комнату (23)

20. Комната с батареями. Внутри туман, который ограничивает видимость на дистанцию *рядом*. Подвесные мостки соединяют вход из комнаты I9 и батареи, уходящие глубоко вниз.

2I. Комната для мусора. Платформа с перилами, за которыми в глубокой яме переливается что-то черное. Если приглядеться, то можно заметить металлические и каменные обломки. На западе есть коридор, в который можно попасть из I и II уровня.

22. Комната отдыха. Просторное помещение, в котором находятся диваны, кресла, столы, стулья. На западе имеется коридор, который ведёт на II уровень.

23. Секретная комната. Комната в стиле ретрофутуризма.

ОБИТАТЕЛИ МОДУЛЯ

Трофим Степанович

Старик из Каменки, который продолжает посещать монастырь.

Уровень: I

Стойкость: Id8

Компетентность: +I

Рукопашная атака: +I

Дальнобойная атака: 0

Защита: I0

Решимость: I0

Снаряжение: посох, керосиновая лампа, Id4 топлива(л), нож (Id4+I)

Особенности:

> **Знатоk местности:** не может заблудиться в окрестностях монастыря

Призраки

Духи обитателей монастыря. Они видны, но избегают людей.

Уровень: I

Стойкость: Id8

Компетентность: +I

Рукопашная атака: +2

Защита: I0

Решимость: 20

Особенности:

> **Бесплотность:** в качестве действия призраки могут принимать бесплотную форму, в которой они не могут получать урон

> **Тяжесть жизни:** призраки вместо атаки, вселяются в один из предметов ПИ, увеличивая его нагрузку на I. Также из этого предмета иногда будут слышны голоса призрака

Медведь

Уровень: 3

Стойкость: 3d8

Компетентность: +I

Рукопашная атака: +5

Защита: I5

Решимость: I8

Особенности:

> **Удар лапой:** d6+3

> **Укус:** d8+3. ПИ должен пройти проверку ТЕЛ+Атлетика со СЛ I5. При провале медведь получает *тактическое преимущество* над ПИ

> **Мощь хозяина леса:** медведь встаёт на задние лапы и ревёт. ПИ должны пройти проверку РАЗ со СЛ I5. При провале медведь получает *тактическое преимущество*, а ПИ в свой ход должны будут убежать от медведя на всё перемещение

Электрический червь

Уровень: I

Стойкость: Id8

Компетентность: 0

Рукопашная атака: +I

Защита: I0

Решимость: 5

Особенности:

> **Электрическая природа:** электрические черви атакуют короткими разрядами электричества, нанося Id4 урона

Гнус

Рой насекомых. Всегда настроен враждебно

Уровень: I

Стойкость: Id4

Компетентность: 0

Рукопашная атака: +2

Защита: I5

Решимость: 5

Особенности:

> **Укус:** множество мелких укусов
d2 урона

> **Кровосос:** каждая успешная атака наносит I урон **телосложению**

> **Рой:** попытки атаковать стрелковым или колюще-режущим оружием наносят только половину урона

Мародёры

Уровень: I (2 у лидера)

Стойкость: Id8 (2d8 у лидера)

Компетентность: +I

Рукопашная атака: +I

Дальнобойная атака: 0 (+I у лидера)

Защита: I0

Решимость: I0

Снаряжение: пара винтовок (d8!+I) на группу, шашка (d8+I), нож (Id4+I), керосиновая лампа, Id6 топлива(л)

ДАРЫ СВОДА ЗАКОНОВ БОЖЬИХ

Исцеление лёгких ран

СЛ I3

Вы касаетесь другого существа и восстанавливаете ему Id6 стойкости и Id2 телосложения. Дар не может восстановить больше, чем максимум стойкости

Усиления:

> **Серьёзные раны (+2):** можно восстанавливать Id8 стойкости и Id4 телосложения

> **Несколько целей (+2 за каждую цель):** можно воздействовать на несколько существ одновременно, в том числе и на себя

Благословение

СЛ I5

Вы благословляете человека на Id6 раундов, и он получает бонус +5 ко всем проверкам

Усиления:

> **Несколько целей (+2 за каждую цель):** вы можете благословить одновременно несколько человек

> **Снятие проклятия: (+5):** вы можете снять проклятие с человека

Указ Господа

СЛ I5

Познавший слово Господне может вложить часть этого знания в свои уста, отдав существу в радиусе I5 метров простую команду (лежать, стоять и т.д.). Цель автоматически подчинится

Усиление (+5): Указ Господа распространяется на всех в радиусе 5 метров от первой цели

Излечение болезни

СЛ I8

Вы излечиваете существо от любой болезни, даже если она имеет сверхъестественное происхождение

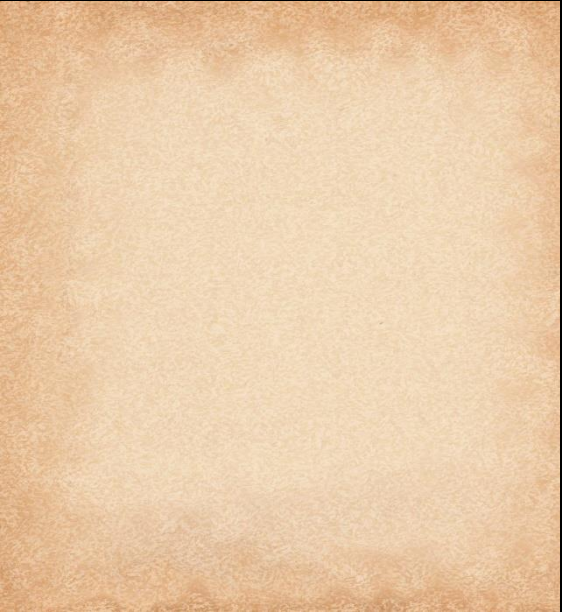
Щит Ильи Пророка

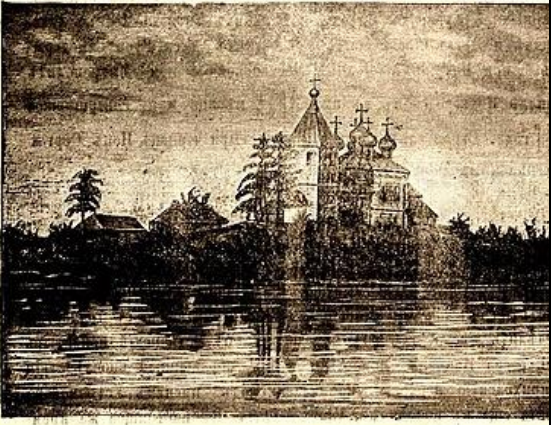
СЛ I5

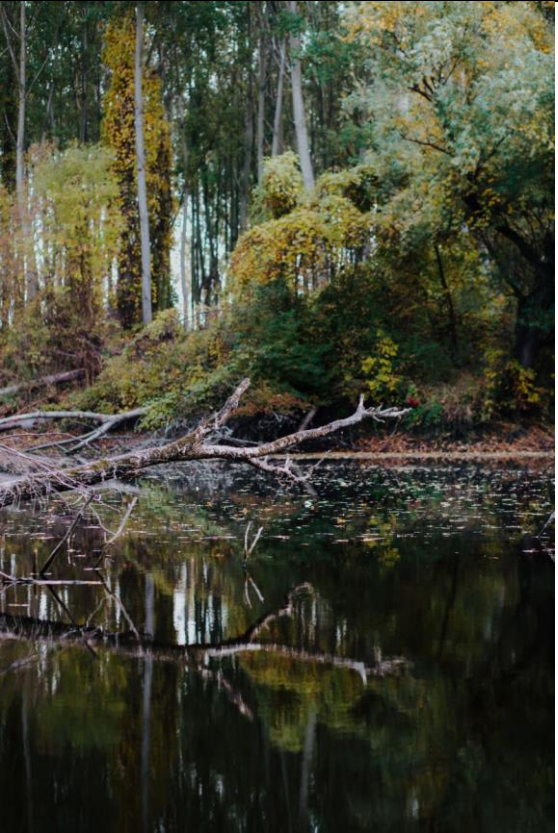
Молитвы окутывают цель заклинания божественным светом, даруя на Id8 раундов защиту от электричества и одной любой атаки. Если вас атакует существо, то оно получает в ответ Id6 урона электричеством

The end.

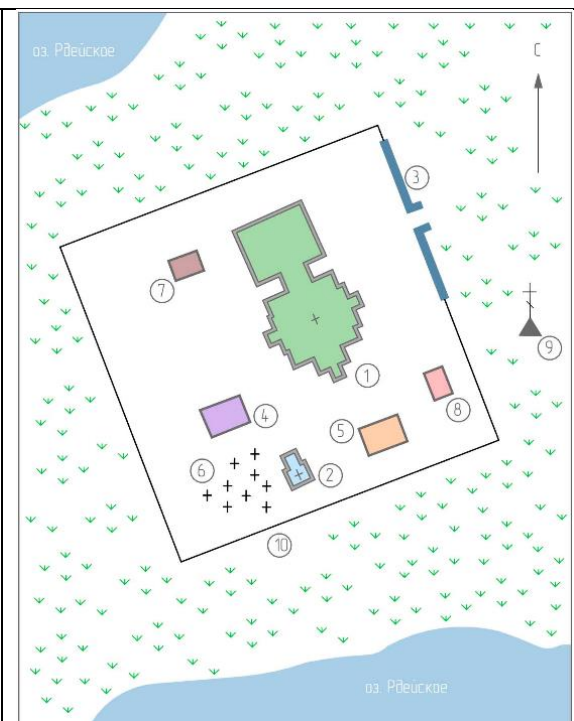
Авторские права. Источники иллюстраций, карт и шрифтов.

№	Объект	Место в документе	Лицензия/ссылка
I	Truetyewriter PolyglOTT - шрифт	везде	Лицензия SIL OFL I.I. . Можно использовать в коммерческой и не коммерческой деятельности.
2		I и 2 страница	CC0 Всеобщее достояние Бесплатно для личного и коммерческого использования https://pxhere.com/ru/photo/I365364
3		3 и 4 страница	Claudette Gallant выпустил этот образ «Текстура старой бумаги (3)» под лицензией Public Domain. Это означает, что вы можете использовать и модифицировать его для своих личных и коммерческих проектов. Лицензии: CC0 Public Domain. https://www.publicdomainpictures.net/ru/view-image.php?image=I990I8&picture=-3

4	 Гдйская пустынь.	3 страница	«Иллюстрированный историческо-статистический очерк Города Старой Руссы и Старорусского уезда». Составил М. И. Полянский. Новгород. Типо-Литография В. И. Павлова. 1885 год. 339 стр. Государственная публичная историческая библиотека России http://elib.shpl.ru/ru/nodes/I463I-polyanskiy-m-i-illyustrirovanny-istoricheskostatisticheskiy-ocherk-goroda-staroy-russy-i-starorusskogo-uezda-novgorod-1885#mode/inspect/page/339/zoom/4
5		5 страница	Автор: Лопухов Иван Источник: Личный архив

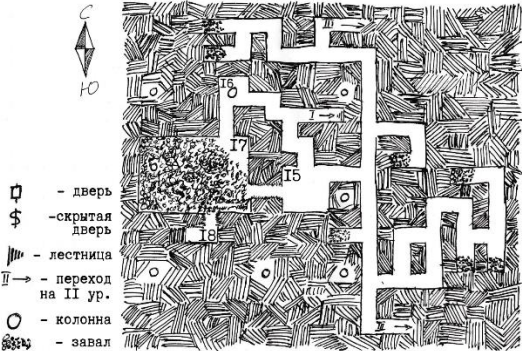
6		6 страница	Автор: Drazen Nesic Лицензия: Бесплатное использование СС0 https://pixnio.com/ru/media/ru-2728434
7		7 страница	Описание: Рдейское озеро и Рдейский монастырь. Вид на Успенский собор Рдейского монастыря через Рдейское озеро Дата: 16 августа 2013, 12:22:03 Источник собственная работа Автор: Владимир Ю. Архипов Я, владелец авторских прав на данную работу, настоящим публикую ее на условиях следующей лицензии: Этот файл распространяется по лицензии Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported . Вы свободны: • делиться – копировать, распространять и передавать работу • ремиксовать – адаптировать произведение При следующих условиях:

			• атрибуция – Вы должны указать соответствующее авторство, предоставить ссылку на лицензию и указать, были ли внесены изменения. Вы можете сделать это любым разумным способом, но не таким образом, который подразумевает, что лицензиар одобряет вас или ваше использование. • распространяйте на равных условиях – если вы делаете ремиксы, преобразуете или дополняете материал, вы должны распространять свои вклады по той же или совместимой лицензии, что и оригинал. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/Rdeyskoye_Lake.JPG Сделал фотографию черно-белой.
8		7 страница	Описание: Успенский собор Рдейского монастыря Дата: 13 февраля 2011, 13:12:45 Источник: Собственная работа Автор: Половина 3544 Этот файл предоставляется в соответствии с лицензией Creative Commons CC0 I.0 Universal Public Domain Dedication. Лицо, связавшее работу с этим актом, передало работу в общественное достояние, отказавшись от всех своих прав на работу во всем мире в соответствии с законом об авторском праве, включая все смежные и смежные права, в объеме, разрешенном законом. Вы можете копировать, изменять, распространять и исполнять работу, даже в коммерческих целях, и все это без запроса разрешения https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/Uspenskiy_cathedral_Rdeyskiy_monastery_south_side.JPG

9		7 страница	Автор: Коровина Валерия Редактор и корректор: Коровина Валерия Художник: Коровина Валерия Дизайн и вёрстка: Лопухов Иван
---	---	---------------	--

I0		7 страница	Описание: Зброшенный храм в урочище Рудина Слободка, Мышкинский район Дата: I2 июля 2020, I4:2I:57 Источник: собственная работа Автор: Barbariandeagle Этот файл доступен на условиях Creative Commons CC0 I.0 Универсальной передачи в общественное достояние (Universal Public Domain Dedication) Лица, связанные с работой над этим произведением, решили передать данное произведение в общественное достояние, отказавшись от всех прав на произведение по всему миру в рамках закона об авторских правах (а также связанных и смежных прав), в той степени, которую допускает закон. Вы можете копировать, изменять, распространять, исполнять данное произведение в любых целях, в том числе в коммерческих, без получения на это разрешения автора. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Зброшенный_храм_в_урочище_Рудина_Слободка.jpg
II		8 страница	Описание: Рдейский монастырь: озеро Рдейское, Холмский район, Новгородская область Дата: 8 августа 2020, I2:I3:I4 Источник: собственная работа Автор: Анна Скрипка Этот файл лицензирован в соответствии с лицензией Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International . Вы свободны: • делиться – копировать, распространять и передавать работу • ремиксовать – адаптировать произведение При следующих условиях: • атрибуция – Вы должны указать соответствующее авторство, предоставить ссылку на лицензию и указать, были ли внесены изменения. Вы можете сделать это любым разумным

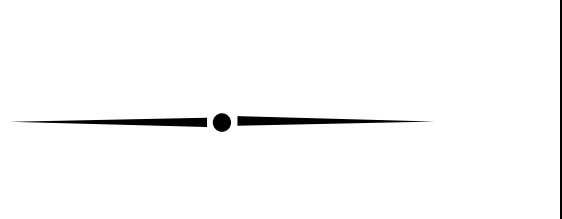
			способом, но не таким образом, который подразумевает, что лицензиар одобряет вас или ваше использование. распространяйте на равных условиях – если вы делаете ремиксы, преобразуете или дополняете материал, вы должны распространять свои вклады по той же или совместимой лицензии, что и оригинал. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/Uspenskiy_cathedral_Rdeyskiy_monastery_south_side.JPG Сделал фотографию черно-белой.
9	И. Подвальные помещения	8 страница	Автор: Денисенко Григорий Редактор и корректор: Денисенко Григорий Художник: Денисенко Григорий Дизайн и вёрстка: Лопухов Иван
10		9 страница	Изображение выпущен бесплатно авторских прав в соответствии с лицензией Creative Commons CC0. Вы можете загружать, изменять, распространять и использовать их роялти за все, что угодно, даже в коммерческих приложениях. Указание авторства не требуется. https://pxhere.com/ru/photo/835725

II		10 страница	Описание на русском: Катакомбы, Сарапейон, Александрия, Египет Дата: 31 августа 2007 г. Источник: собственная работа Автор: Роланд Унгер Этот файл лицензирован в соответствии с лицензиями Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported , 2.5 Generic , 2.0 Generic и 1.0 Generic . Атрибуция: Роланд Унгер Вы свободны: • делиться – копировать, распространять и передавать работу • ремиксовать – адаптировать произведение При следующих условиях: • атрибуция – Вы должны указать соответствующее авторство, предоставить ссылку на лицензию и указать, были ли внесены изменения. Вы можете сделать это любым разумным способом, но не таким образом, который подразумевает, что лицензиар одобряет вас или ваше использование. • распространяйте на равных условиях – если вы делаете ремиксы, преобразуете или дополняете материал, вы должны распространять свои вклады по той же или совместимой лицензии, что и оригинал. Сделал фотографию черно-белой и осветлил.
I2	 II. Языческое святилище	10 страница	Автор: Денисенко Григорий Редактор и корректор: Денисенко Григорий Художник: Денисенко Григорий Дизайн и вёрстка: Лопухов Иван

I3		II страница	Изображение выпущен бесплатно авторских прав в соответствии с лицензией Creative Commons CC0. Вы можете загружать, изменять, распространять и использовать их роялти за все, что угодно, даже в коммерческих приложениях. Указание авторства не требуется. https://pxhere.com/ru/photo/I2I7225
I4	 III. Древний механизм	II страница	Автор: Денисенко Григорий Редактор и корректор: Денисенко Григорий Художник: Денисенко Григорий Дизайн и вёрстка: Лопухов Иван

I5		I2 страница	Изображение выпущен бесплатно авторских прав в соответствии с лицензией Creative Commons CC0. Вы можете загружать, изменять, распространять и использовать их роялти за все, что угодно, даже в коммерческих приложениях. Указание авторства не требуется https://pxhere.com/ru/photo/I2007I3
I6		I3 страница	Изображение выпущен бесплатно авторских прав в соответствии с лицензией Creative Commons CC0. Вы можете загружать, изменять, распространять и использовать их роялти за все, что угодно, даже в коммерческих приложениях. Указание авторства не требуется. https://pxhere.com/ru/photo/I037869

I7		I4 страница Это изображение является точной фотографической репродукцией оригинального двумерного произведения изобразительного искусства. Данное произведение изобразительного искусства само по себе находится в общественном достоянии по следующей причине: Это произведение находится в общественном достоянии в тех странах, где срок охраны авторского права равен жизни автора плюс 100 лет и менее. Это произведение находится в общественном достоянии (англ. public domain) в США, так как оно было опубликовано до 1 января 1929 года. Этот файл был определён как свободный от известных ограничений авторского права, а также связанных и смежных прав. Официальная позиция, занятая «Фондом Викимедиа», заключается в том, что «точные репродукции двумерных произведений изобразительного искусства, находящихся в общественном достоянии, также находятся в общественном достоянии, и заявления об обратном представляют собой нападки на саму концепцию общественного достояния». Для получения подробной информации см. Commons:Когда использовать теги PD-Art. Эта фотографическая репродукция, следовательно, также считается находящейся в общественном достоянии. Просим учитывать, что в зависимости от местного законодательства повторное использование этого контента может быть запрещено или ограничено в вашей юрисдикции. См. Commons:Когда использовать теги PD-Art. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Marsh_Polissia.jpg
----	---	--

I8		I5 страница	Автор: Marko Milivojevic Лицензия: Бесплатное использование СС0 https://pixnio.com/ru/media/ru-25092I3#
I9		2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, II, I3, I5 страницы	Автор: Лопухов Иван Редактор и корректор: Лопухов Иван Художник: Лопухов Иван Дизайн и вёрстка: Лопухов Иван
20		I4 и I5 страницы	Автор: Лопухов Иван Редактор и корректор: Лопухов Иван Художник: Лопухов Иван Дизайн и вёрстка: Лопухов Иван