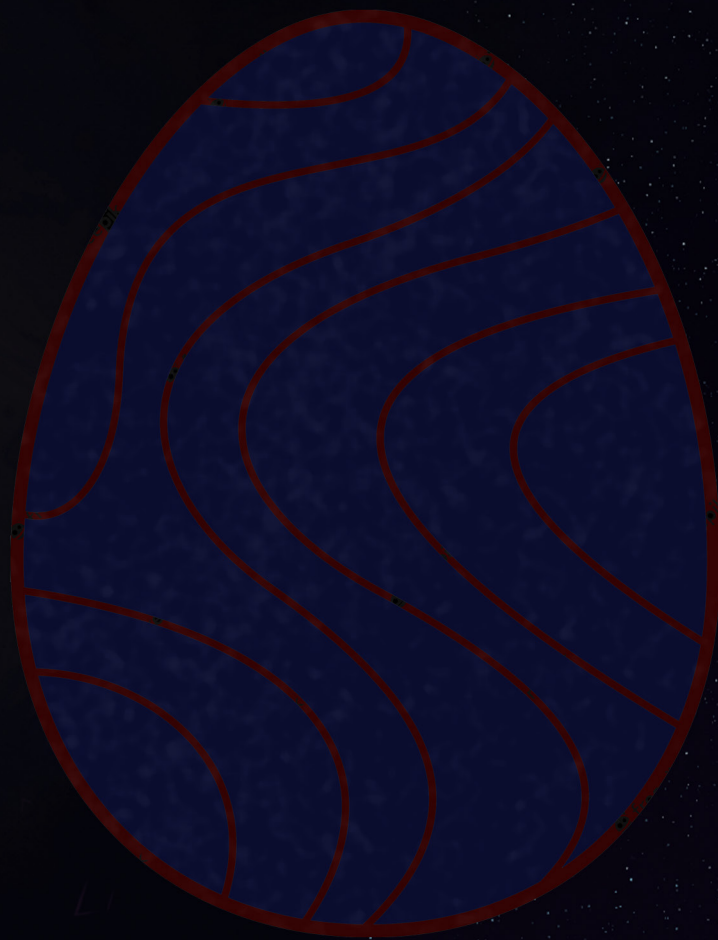


МАРМОРНОЕ ЯЙЦО



Специально для конкурса «RPG Кашевар 2023. Приключения ждут!»
Использованные слова: пингвин, пираты, гроза (а также древний и надежда вне конкурса)

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КОРИОЛИС



«Мраморное яйцо» — авантурный сценарий на одну-две встречи. В конце приключения герои могут приобрести необычного союзника. Приключение подойдёт космоплавателям, готовым нарушить закон ради благой цели или наживы. Персонажам предстоит проникнуть в зенитийский особняк и похитить из него «Мраморное яйцо» — артефакт с самой аль-Ард.

ВВЕДЕНИЕ

Высочайшие семьи Зенитийской Гегемонии чтут свою связь с далёкой аль-Ард, передавая из поколения в поколение прибывшие на «Зените» реликвии. Но мало какая из них сравнится с артефактом семьи Зенон — «Мраморным яйцом». Говорят, на «Зените» у него было отдельное место, доступ к которому был только у главы семьи. Ходят слухи, что оно является драгоценным камнем невероятной стоимости. Кое-кто утверждает, что в «Яйце» заключен могущественный джинн. И это далеко не все версии того, чем же оно является на самом деле. Так, один профессор Института Криминалистики после посещения особняка Зенонов утверждал, что это самое обычное яйцо, которое выдают за что-то ужасно ценное. Правда после общения с адвокатом семьи он быстро отказался от своих слов.

СИНОПСИС

Чем бы «Мраморное Яйцо» ни было на самом деле, обладание им — символ богатства и престижа семьи. Посмотреть на диковину допускают лишь самых преданных союзников. Оно хранится под неусыпной охраной множества защитных систем. И именно его героям предлагают похитить.

■ НАНИМАТЕЛЬ

В получении «Яйца» заинтересовано множество зенитийцев, но на активные действия решилась только Ясана Ласкари. Для этого она наняла семью Бирбазил из Синдиката, которые, в свою очередь, подкупили Зиги из банды Ицца с «Кориолиса». Именно с этим известным в Археологическом переулке посредником предстоит иметь дело героям.

Ясана желает заполучить «Яйцо», чтобы отомстить нынешнему главе Зенонов — Рашиду. Синдикат желает получить деньги и не подставиться под гнев Гегемонии. Зиги желает не подмочить свою репутацию посредника, с одной стороны, и заплатить исполнителям поменьше — с другой.

■ МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Вся операция стала возможной благодаря одной черте характера Рашида Зенона, нынешнего главы семьи, — чрезвычайной подозрительности к своим противникам. Получив приглашение на ужин от Ясаны Ласкари, своего политического оппонента, он не смог отказаться: слишком велики были бы репутационные потери. Зато он точно готов взять с собой всю охрану, которую возможно, ожидая подставы. Это означает, что особняк, где хранится «Яйцо», будет практически пуст, останется лишь минимальная охрана.

Особняк расположен в джунглях Куа, неподалёку от посёлка Ямал¹, одного из спутников Конгломерата. Это небольшое двухэтажное здание, охраняемое гвардией семьи и многослойной системой защиты. Схема особняка приведена в приложении.

■ ОСЛОЖНЕНИЯ

Конечно, наниматели не отправляют героев на штурм здания с голыми руками: они обеспечивают «ключи» от пары слоёв системы безопасности (см. «Задание»). А с остальными уровнями защиты персонажам игрокам придётся справиться самостоятельно. Так же, как и с парой непредвиденных осложнений.

Во-первых, героев подведут погодные условия: в день операции Ямал и окрестности накрыет мощная гроза, что лишит их связи и затруднит перемещения (см. событие «Гроза»).

Во втором осложнении виноват Зиги. Получив задание от Бирбазилов, он не удержится, напьётся и расскажет о планируемой операции одному из своих братьев по банде. Так эта информация попадёт к главам семьи Интисаар, которые захотят заполучить «Мраморное яйцо» для себя. Для этого они наймут команду пиратов, которые будут действовать параллельно героям (см. врезку «Действия конкурентов»).

Оба эти обстоятельства могут как усложнить, так и упростить задачу для героев.

¹ В переводе с абарского — надежда

ЗИГИ С ПЛОЩАДИ ИСТОЧНИКОВ

Невысокий, вечно жующий табак посредник чёрного рынка. Наслаждается пристрастием к сладкому крепленому вину. Это видно даже по его одежде: на куртке можно заметить неотстирывающиеся потёки, а от дупатты исходит аромат алкоголя.

Зигги обладает параметрами типичного агента (см. стр. 355 основной книги правил).

ИСТИНА

Как это ни банально, на самом деле «Мраморное яйцо» — это именно яйцо. Его действительно вывезли на «Зените» как семейную реликвию и даже приспособили для него специальную криокамеру. Истина о том, какое животное снесло это яйцо, давно затерялась в семейных архивах. Нынешние Зеноны не интересуются биологией, довольствуясь простым фактом обладания артефактом с далёкой аль-Ард.

А тем временем внутри медленно, зреет крайне необычное существо: биомодифицированный пингвин. Подробнее о нём можно прочитать в приложении. Благодаря особой криогенной установке яйцо поддерживается в «замёршем» состоянии. Однако в нормальных условиях развитие плода пойдёт в ускоренном темпе, и птенец вскоре вылупится. И тогда его судьба окажется в руках похитителей.

ОХРАННЫЕ СИСТЕМЫ

Поместье Зенона имеет шесть «слоёв» защиты. Ниже приведены варианты того, какие «ключи» к ним подобрал наниматель.

Выбери самостоятельно или брось d6.

D6	Защитная система	«Ключ»
1	Внешний периметр	Радиомодуль отключения внешних камер
2	Охранные АНД	Коды для маячков «свой-чужой»
3	Двери особняка	Карточка доступа от кухонной двери
4	Гвардия	Лёгкое снотворное в доставленном вине
5	Сигнализация	Коды отключения сигнализации
6	Система стабилизации «Яйца»	Схема подключения датчиков

АКТ 1

В котором герои готовятся к операции.

ЗАДАНИЕ

Получение задания не вызовет у героев трудностей, потому ты можешь выстроить эту сцену самостоятельно. К тому же ты можешь захотеть заменить нанимателя, подогнав его под амплуа группы, что скажется на месте, времени и способе передачи информации. В любом случае убедись, что герои получили следующую информацию:

- ✦ цель — «Мраморное Яйцо», которое необходимо доставить в один из заброшенных доков в подвале «Кориолиса»;
- ✦ «Яйцо» выставлено на цокольном этаже особняка Рашида Зенона на Куа, неподалёку от посёлка Ямал;
- ✦ план особняка прилагается;
- ✦ большая часть охраны особняка будет отсутствовать, но с несколькими гвардейцами придётся разобраться;
- ✦ так же, как и с ещё пятью охранными системами;
- ✦ наниматель предоставляет «ключи» от двух из них (см. врезку «Охранные системы»);
- ✦ операция пройдёт следующим вечером.

Бирбазилы выделили Зиги награду в 20 тысяч бирров и корабельный модуль (реши сам, какой именно сможет привлечь героев). Посредник обещает героям 15 тысяч, но если на него надавить, отдаст ещё две.

Чтобы получить задаток, придётся пройти проверку **влияния** (+1). При успехе через час героям переведут 3000 бирров, а безусловный успех принесёт 6000.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Скорее всего, перед отправлением герои захотят получить дополнительную информацию. Это можно сделать либо на «Кориолисе», либо в Ямале. Обрати внимание, что *трата времени* даёт фору пиратам (см. врезку «Действия конкурентов»).

В таблицах ниже представлены возможные направления поиска и три уровня погружения. Вам придётся совместно определить, как именно герои получают эту информацию, и какие потребуются проверки. Каждое направление можно изучать несколько раз, но с учётом следующего:

- ✦ провал проверки ведёт к *трате времени*;
- ✦ успех даёт доступ к первому не раскрытому уровню, начиная с общедоступного (т.е. обладая общедоступной информацией, ты можешь получить закрытую, а с ней — тайную);
- ✦ безусловный успех позволяет ознакомиться сразу с двумя уровнями информации;
- ✦ *потратив время*, можно превратить провал в успех, а успех в безусловный успех;
- ✦ информация одного направления может служить опорой для достижения глубинных уровней другого.

ЯМАЛ

Небольшой посёлок, жители которого валят лес, а на освободившемся месте высаживают злаки. Дополнительный доход обеспечивают туристы, приезжающие на границу освоенных земель в поисках острых ощущений. Население: бедные зенитийцы, выходцы с Алголя и обосновавшиеся в посёлке согон-охотники, подрабатывающие проводниками.

Жители Ямала — типичные представители своих профессий.

Сабрия Рамзи — типичный матрос (см. стр. 355 основной книги правил).

Проводник Хади обладает теми же параметрами, что и Шадад Мутасет (см. стр. 376 основной книги правил).

МАРМОРНОЕ ЯЙЦО

На «КОРИОЛИСЕ»

	Общедоступная	Закрытая	Тайная
Посредник	Работает не только на Интисааров, но и на кого-то ещё; неумерен в потреблении алкоголя	Задание пришло от Бирбазилов, но и они лишь посредники; проболтался о задании в своей банде	На задании будут конкуренты — пираты-наёмники; изначальный заказчик «Яйца» — из чистокровных зенитийцев
Семья Зенон	Не самая известная семья, что последнее время стремится из неозенитийцев в сторону гегемонистов благодаря своему главе; Рашид в вечер операции будет у на приёма у семьи Ласкари	Некоторое время назад Рашид ухаживал за Ясаной Ласкари, но недавно обвинил её в связи с каким-то рабочим из Конгломерата; у Зенонов проблемы с финансами	Покопавшись, можно найти коды маячков «свой-чужой» одно из систем безопасности особняка (см. врезку «Охранные системы»)
Особняк	Расположен в джунглях, неподалёку от посёлка Ямал; одна подъездная дорога, но местные жители точно знают тропу через джунгли	Из-за проблем с финансами Зеноны вынуждены нанимать прислугу в Ямале без серьёзной проверки	Покопавшись, можно найти частоты управления камерами внешнего периметра (см. врезку «Охранные системы»)
Ямал	См. врезку	Хади — так зовут проводника-согоя, который за 500 бирров готов провести безопасным маршрутом через джунгли к особняку Зенонов	Из-за проблем с финансами Зеноны взяли кухарку из Ямала — Сабрию Рамзи

В ЯМАЛЕ

	Общедоступная	Закрытая	Тайная
Пираты	Недавно через посёлок уже проходила группа наёмников, которая расспрашивала об особняке; улетели в сторону джунглей; можно прикинуть насколько опережают (см. врезку)	Наёмников было пятеро, искали способ обойти одну из систем охраны особняка (по твоему решению); можно прикинуть часть снаряжения	Наёмники точно знали, как обойти две системы (см. врезку); можно прикинуть часть параметров пиратов
Джунгли	Погода портится, идёт серьёзная гроза: скоро пропадёт связь и станет опасно летать	Хади — так зовут проводника-согоя, который за 500 бирров готов провести безопасным маршрутом через джунгли к особняку Зенонов	Один из охотников готов поделиться частотами управления камерами внешнего периметра за 500 бирров (см. врезку «Охранные системы»)
Особняк	<i>«Тропа до особняка во-о-он там, только в одиночку по ней лучше не ходить»</i>	Сабрия Рамзи работает в особняке кухаркой	Один из охотников готов поделиться частотами управления камерами внешнего периметра за 500 бирров (см. врезку «Охранные системы»)
Услуги	<i>«Надо сходить в особняк с поручением и молчать о том, кто послал? Это можно! 300 бирров»</i>	Хади — так зовут проводника-согоя, который за 500 бирров готов провести безопасным маршрутом через джунгли к особняку Зенонов	Жители посёлка многое узнали от навещающих в город гвардейцев. Например, коды тех или иных систем. Но меньше, чем за 2000, не отдадут, да и на каждый отдельный придётся потратить не только деньги, но и время на поиск

АКТ 2

Основное действие начинается, когда герои выдвигаются к особняку: в пути их настигнет гроза, а в особняке придётся преодолеть шесть «слоёв» системы безопасности и вступить в противостояние с конкурентами.

ГРОЗА

Пока герои добираются от Ямала до особняка (около полчаса пути на гравилёте, час на вездеходе и несколько долгих часов пешком), на джунгли вокруг обрушивается гроза и сопровождающий её элетромагнитный шторм. Помни, что пока стихия бушует:

- ⌘ любые системы связи работают только на средней дистанции, дальше всё тонет в помехах;
- ⌘ максимум видимости — дальняя дистанция;

- ⌘ все проверки **ПИЛОТИРОВАНИЯ** наземных/летательных аппаратов облагаются штрафом $-1/-2$;
- ⌘ потратив два пункта тьмы, ты можешь поразить летательный аппарат молнией, которая выведет его из строя не некоторое время.

Если герои отправляются пешком через джунгли, к их тяготам прибавляется проливной дождь. Каждый персонаж должен пройти проверку **ВЫНОСЛИВОСТИ**, чтобы избежать получения пункта урона и пункта стресса. Каждая выпавшая шестёрка позволяет сохранить в целостности **ЗДОРОВЬЕ** или **РАССУДОК**. Альтернативный вариант — отдохнуть по пути, *потратив время*. Тогда потребуется лишь одна на всю группу успешная проверка **ВЫЖИВАНИЯ** для организации стоянки.

ДЕЙСТВИЯ КОНКУРЕНТОВ

В этом приключении героям приходится действовать наперегонки с группой пиратов. Конкуренты движутся по указанному ниже маршруту и у них есть два случайных «ключа» от систем безопасности. С теми препятствиями, от которых у них ключа нет, пираты разбираются так, как описано в таблице.

	МАРШРУТ ГЕРОЕВ	МАРШРУТ ПИРАТОВ	
1	Ямал	Ямал	Короткое расследование, попытка выяснить что-нибудь про особняк
2	Джунгли	Джунгли	Путешествие на гравилёте (см. событие «Гроза»)
3	Первый слой	Периметр	Отключают камеры на одном участке в джунглях
4	Второй слой	Вход в особняк	Проникнут через крышу с гравилёта, оставив пилота на страже
5	Третий слой	Сигнализация	Не обращают внимания на сигнализацию
6	Четвёртый слой	Охрана	Убивают охрану, теряя одного человека
7	Пятый слой	«Яйцо»	Теряют одного человека при попытке обезвредить ловушку, но забирают цель
8	«Яйцо»	Вход в особняк	Выбираются из дома
9	Выход из особняка	АНД	Сталкиваются с АНД, теряют одного человека
10	Побег	Побег	Выжившие сбегают с места преступления на гравилёте

Чтобы определить, чем заняты пираты в конкретный момент второго акта, мы будем использовать понятие *разрыва* между ними и героями. Так, если герои пробираются через джунгли (2), а *разрыв* равен 2 — пираты уже проникают в особняк (4). А если герои проходят третий слой защиты (5) с нулевым *разрывом*, то пираты в этот момент активируют сигнализацию.

В начале первого акта *разрыв* равен -2 (герои впереди). Он увеличивается на 1, когда какой-либо герой *тратит время* (это задерживает всех). Он уменьшается на 1, когда:

- ⌘ герои проходят препятствие при помощи «ключа»;
- ⌘ пираты сталкиваются с препятствием, от которого у них нет «ключа»;
- ⌘ пираты переходят к пунктам 8 и 9 (идут «навстречу» героям).

Когда пираты должны перейти к пункту 11 — считай, что они успешно скрылись.

Помни, что приведённые выше правила призваны помочь тебе в проведении приключения. Если они начинают мешать — смело меняй происходящее, исходя из собственных соображений.

ПАРАМЕТРЫ АНД

Характеристики: ловкость 3, смекалка 2
 Здоровье: 8
 Броня: 6
 Навыки: проворство 6, наблюдательность 6, стрельба 3
 Снаряжение: вулкан-карабин и нейрошокер

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Если на каком-либо этапе проникновения героев особняк их заметят, сработает система автоматического оповещения, и на помощь охране выдвинутся десять гвардейцев на бронированном гравилёте с вулкан-пулемётом. Они придут, как только герои четыре раза *потратят время*.

ВНЕШНИЙ ПЕРИМЕТР

Территория поместья огорожена забором, на котором установлены камеры наблюдения.

- ✦ **ПРОСКОЧИТЬ:** каждый герой должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА** (+1 в джунглях, +1 если с проводником); безусловный успех позволяет помочь одному товарищу.
- ✦ **ВЗЛОМАТЬ:** проверка **ИНФОМАНТИИ**; при успехе взлом *заметят* когда герои два раза *потратят время*; радиомодуль позволяет при проверке автоматически получить одну шестёрку; знание частот даёт модификатор +3.
- ✦ **ПРОБЕЖАТЬ:** -1 к *разрыву*, но вас точно *заметят*.
- ✦ **ПРИ ПРОВАЛЕ** любой проверки вас *заметят*.

За 1 пункт тьмы охранники будут наблюдать именно за этим участком периметра и все проверки получат штраф -1. За 2 пункта тьмы частоты управления камерами изменятся и проверка взлома получит штраф -3.

ОХРАННЫЕ АНД

Вокруг дома снуют автоматические наземные дроны (параметры приведены во врезке). Рядом с место проникновения героев оказывается один АНД (два за 1 пункт тьмы, и четыре — за два). Следя за территорией, они всегда действуют как группа.

- ✦ Дроны не реагируют на тех, у кого есть **МАЯЧКИ «СВОЙ-ЧУЖОЙ»** с верными кодами.
- ✦ **ПРОСКОЧИТЬ:** каждый персонаж проходит проверку **СКРЫТНОСТИ** против **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** АНД; безусловный успех позволяет помочь одному товарищу.

ОСМОТР «ЯЙЦА»

	Успех	Безусловный успех
Наблюдательность	Снятие яйца с постаментов активирует ловушку	+1 на попытку избежать эффекта ловушки
Медикургия	Это живое замороженное яйцо	Если его разморозить, начнётся процесс вылупления
Наука	Это живое замороженное яйцо	Это яйцо пингвина, древнего животного с аль-Ард
Технологика	Технологическая конструкция предназначена для криогенной заморозки как конкретной точки, так и всего помещения	+1 на попытку избежать эффекта ловушки

※ **Взломать: инфомантия** (-3), но можно *потратить время* чтобы снизить штраф до -1; если соединиться к одному из дронов физически (проверка **ТЕХНОЛОГИКИ** на ближней дистанции), можно получить +3 к проверке.

※ **При провале** любой проверки АНД вступают в бой. В первом раунде они стараются отогнать нарушителя (используют нейрешокеры), во втором переходят к угрозам (используют карабины), а в третьем начинают бить на поражение (используют травмы). Переходы сопровождаются звуковым оповещением.

※ В начале второго раунда один из АНД отправится **сообщить о нарушителях** (связь не работает из-за грозы). Если он будет функционировать в начале четвертого раунда — героев *замечают*.

За три пункта тьмы в начале третьего раунда гроза рассеется и дроны смогут отправить сигнал.

※ Особняк

У особняка есть три входа — парадный, кухонный, с крыши — и целый ряд окон. Если разбить окно или выбить дверь — героев *замечают*. Взломать дверь — проверка **ТЕХНОЛОГИКИ**, выбить — **СИЛЫ**. Окна невозможно взломать, зато выбить их можно без проверки.

За два пункта тьмы патруль охранников будет проходить через ту комнату, в которую проникают герои, и чтобы их не заметили, потребуется безусловный успех проверки взлома.

※ Гвардия

Во время операции в доме находится четыре гвардейца, которые попарно патрулируют территорию и следят за периметром и внутренними помещениями особняка по камерам.

Если гвардейцев подпоили (см. врезку «Охранные системы»), они все находятся в комнате охраны, иначе одна пара окажется в случайной комнате особняка.

Гвардейцы не будут пытаться убить нарушителей, пока не умрёт кто-то из их товарищей.

За два пункта тьмы охранников будет в два раза больше, и обходить особняк будут три пары тремя разными маршрутами.

Для гвардейцев можно использовать параметры, Изауры Кахаль со страницы 374 основной книги правил, однако вооружены они укороченными дробовиками и разрядными жезлами.

※ Сигнализация

На каждой двери дома установлены датчики, оповещающие охрану об их положении (открыто/закрыто). В каждой комнате установлено по камере наблюдения, которые выводятся на экраны пункта охраны в случайном порядке (за 1 пункт тьмы включается камера в той комнате, где находятся герои).

※ **Избежать попадания на камеру** можно преуспев в проверке **СКРЫТНОСТИ**. Если один из героев следит за камерой, он получает штраф -2, но может пройти проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, каждый успех которой обеспечит модификатор +1 каждому из группы, включая его самого.

※ Чтобы **незаметно открыть дверь**, потребуется проверка **ТЕХНОЛОГИКИ** (+1).

※ **Взломать** всю систему можно пройдя проверку **ИНФОМАНТИИ** (-3/0 из комнаты охраны); коды дают +3 на проверку.

※ **При провале** героев *замечают*.

За 3 пункта тьмы случается замыкание и сигнализация срабатывает вне зависимости от действий героев (их *замечают*).

※ «Мраморное яйцо»

Стоящее на постаменте «Яйцо» защищено лишь стеклянным колпаком, однако попытка забрать его активирует ловушку. Постамент окружён странной конструкцией, предназначение которой не ясно.

※ **Осмотреться**. Разные навыки дадут разную информацию. См. врезку на предыдущей странице.

※ **Ловушка**. Когда яйцо снимают с постамента, криоустановка замораживает всё в комнате. Чтобы успеть выбежать, персонаж должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА** или **СИЛЫ** с модификатором -1. При провале он заморожен. При успехе он выбирается, но получает атаку холодом силой 9 (урон 2, порог 2) (броня не действует). Безусловный успех позволяет или получить всего 1 пункт урона холодом или подвергнуться полноценной атаке, но помочь одному товарищу.

※ **Отключить ловушку** можно пройдя проверку **ТЕХНОЛОГИКИ** (-1). При провале она не отключается, а героя обдаёт потоком криоматериала (см. эффект ловушки). При успехе всё получается, но героев *замечают*. Безусловный успех позволяет избежать всех неприятностей. Схема подключения датчиков даёт модификатор +3 при проверке.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Рано или поздно героям придётся столкнуться с конкурентами. Это отчаянные ребята, однако они наёмники, так что готовы к разумным сделкам.

Столкновение — не обязательно боевое событие. Пираты могут как продать героям «Яйцо» (не меньше 6000 бирров), так и откупиться от них (не больше 5000 бирров).

Может случиться так, что это событие станет погоней. Тогда считай, что гравилёт пиратов потрепан жизнью (модификатор 0, скорость 16), но на нём установлен вулкан-пулемёт.

Пираты обладают теми же параметрами что и Зиб-Зиб со страницы 377 основной книги правил. Их капитан обладает теми же параметрами, что и Азад Гобаль с той же страницы.

ЭПИЛОГ

Выполнив задачу или оставшись не у дел герои покидают окрестности Ямала. Если они добыли «Яйцо», обрати внимание на следующее:

✦ если в течении стражи (6 часов) яйцо не поместить в криокамеру, из него вылупится пингвин (см. приложение);

✦ отдав яйцо нанимателю, герои получают деньги и через некоторое время могут узнать о том, что Ясана Ласкари публично уничтожила эту древность, раздавив каблуком;

✦ самостоятельно продать «Яйцо» — это целое приключение, придумывать которое придётся тебе.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ЭТО КТО У НАС В ЯЙЦЕ?

Если герои не захотят или не успеют поместить яйцо в криокамеру, на свет появится пингвинёнок. Но стоит учитывать, что это не простой большой хохлатый пингвин, а особая генно-модифицированная особь. У него ускорено развитие, так что он достигнет взрослого возраста буквально через пару недель, после чего это механизм вернётся к нормальному, и даже замедленному темпу.

Кроме изменения в развитии, у пингвина достаточно сильно развит интеллект: он понимает человеческую речь и может выполнять простые команды (например, подать изоленту). Правда его крылья не предназначены для сложных операций. Пингвин покладист, любит тёплую воду и пиво. Его параметры приведены ниже.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 1, эмпатия 3

ЗДОРОВЬЕ: 5

РАССУДОК: 4

НАВЫКИ: проворство 1, наблюдательность 2, выживание 3

ПЛАН ОСОБНЯКА РАШИДА ЗЕНОНА

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



Парадный вход

2x2 метра

Окна
Двери



ВТОРОЙ ЭТАЖ

Гостиная с
панорамным видом

Комната
для гостей

Комната
для гостей



Комната
хозяйина

На крышу ↓

Комната
для гостей

Комната
для гостей

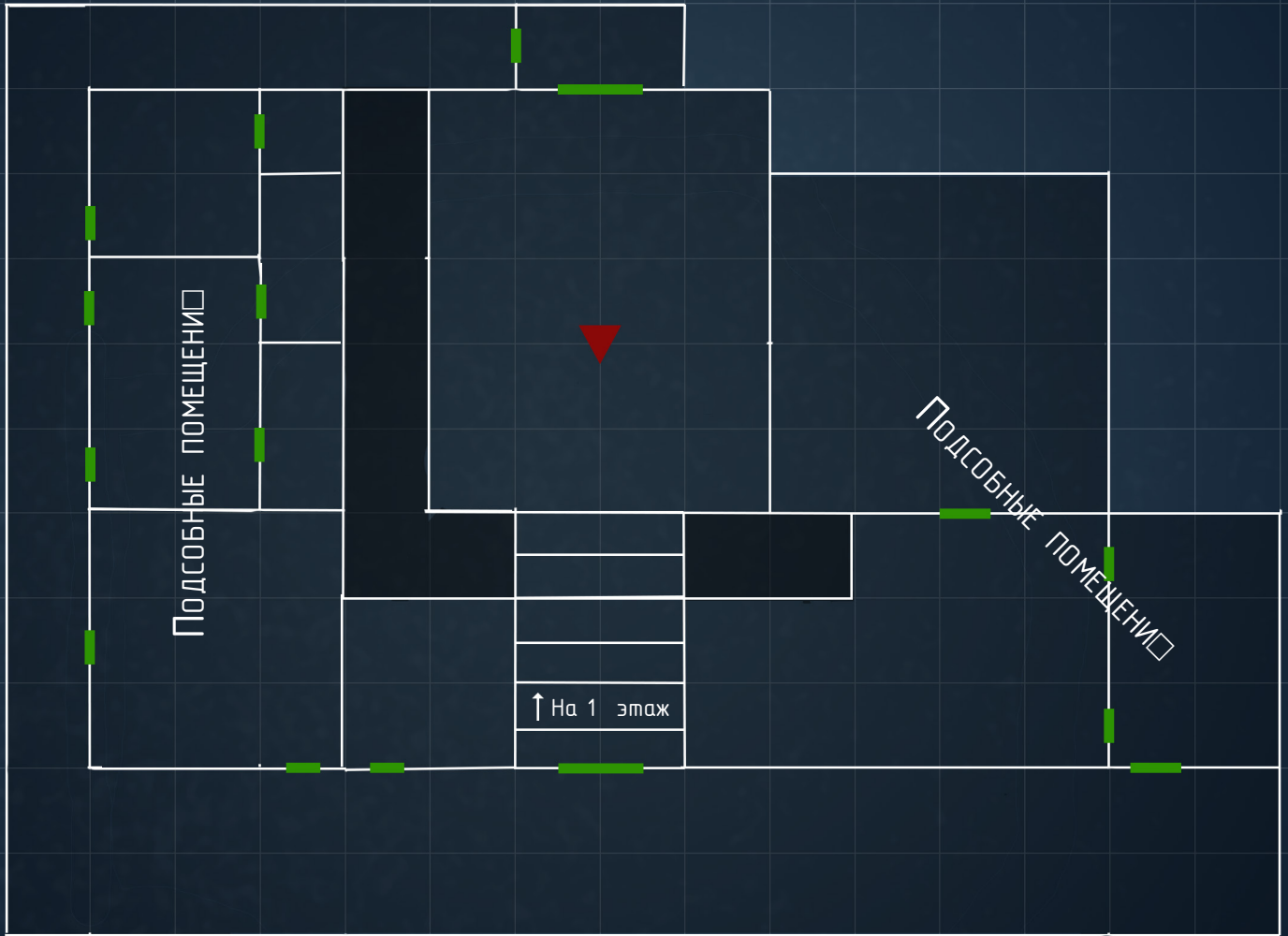


Окна
Двери

2x2 метра



ЦОКОЛЬНЫЙ ЭТАЖ

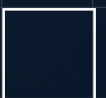


«Мраморное яйцо»



Двери

2x2 метра



АВТОР ТЕКСТА: Александр Вонд Бондаренко
Редактор: Ольга [Skvo] Шадрина
Дизайн и вёрстка: Александр Вонд Бондаренко

Некоторые изображения в документе используются по лицензии Adobe Stock.
В документе использованы изображения выполненные wyldfey.

ПОДДЕРЖКА: группа Serial Experiments (<https://vk.com/seriealexperiments>)

This product was created under license. Coriolis and its logo, are trademarks of Fria Ligan AB.
This work contains material that is copyright Fria Ligan AB and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop.
All other original material in this work is copyright 2023 by Aleksandr Bondarenko and published under the Community Content Agreement for Free League Workshop.
Использованы гарнитуры Arno Pro, Baron Neue и Monitorica.

