

ЗР.13

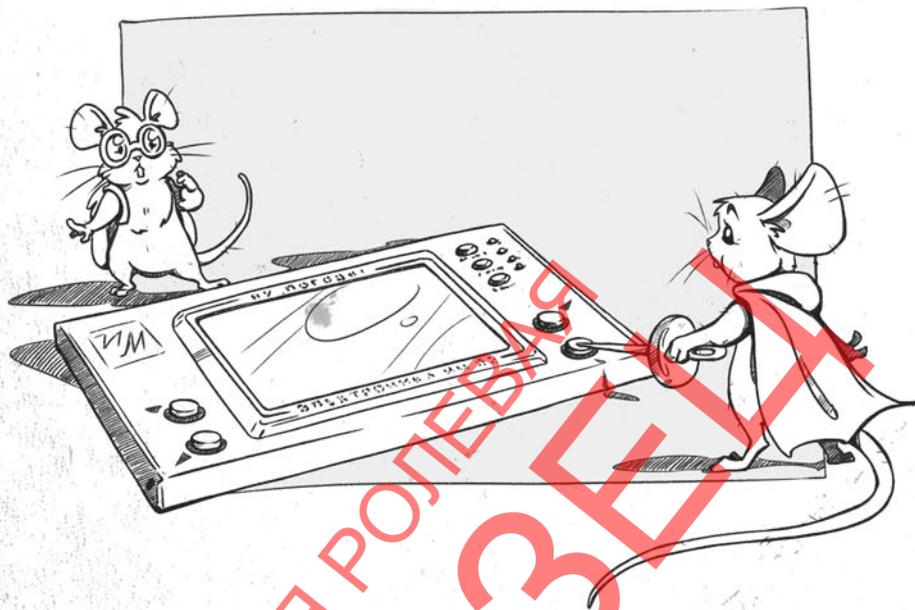
Пятый корпус

Точка интереса для Mausritter

Итого 2802р
всего 100 листов

а 76 коп.
О.Т 81-14-71

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ



Авторы	<i>Анатолий Сорокин, студия «Просто Ё»</i>
Иллюстраторы	<i>Б. Тыковка, Анна «Доротея» Музыка, Ransvind</i>
Редактор	<i>Любовь Нога Бердюгина</i>
Корректор	<i>Александра Асланова</i>
Дизайнер-верстальщик	<i>Анастасия «Смородина» Мельникова</i>
Арт-директор	<i>Ransvind</i>
Руководитель проекта	<i>Дмитрий «Цахес» Третьяков</i>
Главный редактор	<i>Ирина Silwingwen Башкатова</i>
Развитие и маркетинг	<i>Артемий Волопянский</i>
Благодарности от автора	<i>Евгению Споуан'у Минаеву, Б. Тыковке, Семёну Shalalay Светлакову, клубам «Подземелье ДеНовалис» и «Острые Грани» и сообществу RPC</i>
© Издательство «Рыжий Библиотекарь»	

Пятый корпус

На окраине человеческого поселения стоит огромное серое здание, чьи тайны давно манят храбрых и жадных мышей.

Ходят легенды о том, что множество мышиных поколений назад эту серую бетонную коробку населяли люди. Они делали в ней уникальные штуки, оставляли в своих шкафчиках еду и громко шумели страшными машинами. Отчаянным храбрецам из ближайших мышиных поселений удавалось пробираться туда и приносить в свои норы сокровища, уже ставшие легендарными.

Много лет эта коробка пустовала, но сейчас её открыли и собираются заселить снова. Опять заработают шумные машины, люди будут собирать странные штуки и оставлять еду. А вместе с едой снова появятся и ловушки, и отравы, и коты.

Пока же эти две с половиной тысячи квадратных метров хранят в себе множество хлама, который для отважных мышей может стать отличной добычей...

Неважно, что заставило вас отправиться туда: приказ мышиного князя или долг перед жадным лордом-котом, отчаянная нужда в припасах или жажда приключений. Собирайте команду смельчаков и отправляйтесь в путь!

Обязанности для исследования Пятого корпуса	
1	Давным-давно в коммуникациях цеха пропал барон Людвиг Коралл, третий его имени, а вместе с ним – легендарный меч и доспехи
2	Стекла из витражей второго этажа идеально подходят для табличек с заклинаниями, совы-волшебники могут отсыпать много зёрен за качественные стёкла
3	В глубинах технического этажа есть место, где собирали диковинные штуки, и, вполне возможно, они там ещё остались
4	Отчаявшийся старый кот Ангстрем готовится напасть на мышей из ближайшего поселения! Надо бы остановить его в его же логове
5	Кузнецы и мастера неплохо заплатят, если вы принесёте им особые материалы из цехов Пятого корпуса
6	В старых цехах и кабинетах администрации спрятано множество сокровищ, которые пригодятся любому поселению

СЭМЗ. План пятого корпуса

