



Настольная ролевая игра про увлекательные приключения детей в непредсказуемо  
меняющихся древних руинах. Спасайте глупых взрослых искателей сокровищ,  
заводите новых друзей, раскрывайте загадки волшебного мира.  
Готовьте чудесно вкусный кофе.

## ☆ РУИНЫ И КОФЕ! ☆

*Спасибо Владу за иллюстрации и вычитку текста,  
Рейнис – за поддержку,  
Медузу – за попытку вычитки :)*

Механика игры взята из SRD Year Zero (<http://frank-mitchell.com/rpg/year-zero-engine-ogl/>)  
Идея буклетов персонажей взята из Apocalypse World

2022 г.

## **ВСТУПЛЕНИЕ**

Добро пожаловать в Сномирье – чудесный край смелых воинов, могучих волшебников и умелых изобретателей! Здесь древние храмы спрятаны среди густых джунглей, раскалённые пустыни укрывают руины городов, а на блуждающих летучих островах можно разглядеть в подзорную трубу слепящий блеск золотых башен.

Ничего удивительного, что груды нетронутых сокровищ и набитые загадочными фолиантами библиотеки привлекают целые толпы сноходцев – искателей славы и выгоды из тысяч миров, способных в своих сновидениях посещать манящее Сномирье. Раз за разом эти герои устремляются во всевозможные развалины, полные смертоносных монстров и хитроумных ловушек, чтобы победить, стать сильнее и вновь вернуться за ещё большим кушем.

Но играть вам предстоит не за них, а за мирных сножителей – из числа исконных обитателей Сномирья. Ваши персонажи – юные друзья, случайно получившие в наследство маленький кофейный магазинчик на самом фронтире приключений, куда постоянно будут заходить герои-сноходцы на пути к древним руинам и самые удачливые из них – возвращаясь обратно.

К сожалению, искатели приключений всё время попадают в неприятности и им нужна помощь, а разозлённые этими бедовыми героями чудовища угрожают вашему предприятию – так что хотите вы или нет, придётся иногда самим выбираться в руины и улаживать дела. Прихваченные ничейные артефакты лишними не будут, а со временем слухи привлекут сюда больше поселенцев-специалистов, и вокруг вашего магазинчика вырастет целый аванпост цивилизации!

## **ПРИНЦИПЫ ИГРЫ**

- 1) Никаких смертей, жестокости и реалистичного насилия! Если дело дошло до битвы, то ни одна из сторон не ставит своей целью непосредственно навредить или убить противника. Смерть, конечно, всё ещё существует, но не в фокусе игры.
- 2) Персонажи юны и наивны, но рассказ не о том, как они черствеют и исполняются цинизма. Это волшебная история, где герои набираются опыта, не оставляя веру в добро, честность и взаимопомощь.
- 3) Хоть между друзьями могут случаться ссоры и недопонимания, они не станут врагами и не бросят друг друга в беде, а проговорят проблемы, осмыслят и найдут выход.
- 4) То, что отличает ваших персонажей от всех остальных – глубинное понимание гармонии мира и безусловная доброта к кому-либо. Искатели сокровищ не порочно алчны, а просто безрассудны, чудовища – редкие животные или последние представители своего вида, которым навредили люди и теперь до них тяжело достучаться.

## **СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА**

Выберите буклет персонажа и следуйте инструкциям на нём. У каждого архетипа персонажа есть свои особенности, расширяющие общие правила. Помните, что архетип – это склонности персонажа, из которых проистекают возможности, но архетип не диктует характер и манеру поведения.

Заступник – беспокоится о других, защищая их от угроз и печалей.

Оборотень – дружит с природой и способен сам превращаться в животное.

Скаут – стремится в неизведанное и открыт приключениям.

Изобретатель – создаёт устройства и испытывает их на практике.

Чародей – увлечён магией и неплохо ей овладел.

Книжник – очень любит учиться и применять свои знания.

## СПОСОБНОСТИ И НАВЫКИ

Возможности персонажа отражены в первую очередь значением его врождённых или натренированных способностей и выученных прикладных навыков. Обратите внимание, что низкие значения – не изъяны и не повод для насмешек. Действуйте заодно и помогайте друг другу с тем, что получается у вас лучше. С каждой из четырёх способностей связаны три навыка. Если у персонажа низкая способность, но очень хочется владеть навыком – просто увеличивайте его значение.

### Навыки атлетики

Сила – поднимать тяжести, ломать преграды, удерживать что-то или кого-то.

Выносливость – держать удар, сопротивляться погодным условиям, долго бежать или плыть.

Битва – атаковать в ближнем бою, прикрываться щитом, перемещаться во время сражения.

### Навыки ловкости

Скрытность – прятать вещи, маскироваться, тихо красться.

Меткость – стрелять из лука или изобретений, попадать в мелкие цели.

Проворство – пролазить в узкие места, карабкаться, ускользать от угрозы, ловить предметы.

### Навыки смекалки

Внимательность – рассмотреть издали, обнаружить детали, заметить сокровище.

Изучение – исследовать руины, узнавать существ и чудищ, определять загадочные артефакты.

Ремесло – изобретать новые или разбираться в готовых механизмах, ремонтировать, пользоваться сложными штуками.

### Навыки эмпатии

Общение – убеждать, договариваться, успокаивать разъярённых монстров.

Волшебство – чувствовать присутствие магии, творить заклинания, разбираться в чарах.

Помощь – находить раны, врачевать, понимать чужие заботы, эмоционально поддерживать, вдохновлять.

Обратите внимание, что широта применения волшебства на практике делает его универсальным навыком. Поэтому ведущей стоит ограничивать возможности магии по мощности (но не по разнообразию!) для не-чародеев, чтобы не обесценивать остальные навыки и особые способности из разных буклетов. *Магией в разной степени могут владеть все, поэтому Мишель может отвлечь чудище от друзей иллюзией фейерверка, а Тия – подтащить телекинезом конец верёвки себе в руку. Но перекрыть проход в руины ледяной стеной или перенести себя по воздуху через пропасть получится только у специалиста-чародея Сильвио.*

## ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Каждый раз, когда перед вами встаёт сложная, рискованная задача, бросьте столько шестигранных костей, сколько в сумме дают значения способности и связанного навыка. Если хоть на одной кости выпала 6 – у вас целиком получилось задуманное. Если шестёрок больше, за каждую дополнительную можно:

- Поделиться успехом с другом (*лихо съехав по верёвке над пропастью, Мишель помогает Сильвио сделать то же самое и ловит его – ему не надо проходить проверки и бросать кости*)
- Впечатлить кого-нибудь (*Сильвио волшебством ловит падающую на попавших в ловушку искателей приключений балку, и скептически настроенные взрослые начинают относиться к нему как к равному*)

- Открыть новую возможность (*зоркая Тия замечает не только ожившую статую, охраняющую вход в руины, но и небольшое оконце высоко над входом, в которое сможет протиснуться подросток*)
- Получить полезный предмет (*Мишель валит ствол дерева через реку как мост, но при этом отламывает крепкую прямую ветку, которую можно использовать как рычаг, шест или оружие*)

Игроки могут предлагать любые способы разрешения ситуации. Иногда одно и то же действие можно описать в рамках игры разными навыками, а порой и применить навык, опираясь не на связанную способность, а на другую. Последнее слово всегда за ведущей, которая определяет, насколько предложенное соответствует логике и обстоятельствам сцены.

## **ПОМОЩЬ, ПРЕДМЕТЫ И ПОДАРКИ**

Вы можете помогать другу с проверками, давая +1 кость к его броску, если ваш навык больше нуля. Количество помощников ограничено здравым смыслом – например, можно вместе открывать большую тяжёлую дверь, но нельзя помочь выстрелить из лука. В случае провала же пострадают все участники действия.

Ещё один способ увеличить свои шансы на успех – применить подходящий к ситуации предмет. Вещи можно создавать, находить, брать с собой в поход, если это позволяет ваш архетип или улучшение магазинчика. Вещи можно передавать друг другу, если это не запрещено в их описании.

Обычно предметы дают 1 дополнительную кость и их можно использовать только один раз (вне зависимости от результата броска). Верёвка рвётся, рычаг ломается, от удара щит разлетается на щепки. Некоторые предметы (особенно из архетипа или из улучшений) могут давать большой бонус или иметь больше использований.

Подарок – это простой предмет (+1 кость), который вы можете подарить другу на отдыхе; теперь он не сломается после применения, хотя использовать его можно только один раз на уровень. За поход можно сделать только один подарок.

## **ОСОБЫЕ УСИЛИЯ**

Если вам не нравится результат броска (нет шестёрок или меньше, чем хочется), можно приложить особое усилие, чтобы перебросить все кубики, на которых не выпала шестёрка. Это отражает стремление персонажа к успеху, способность собраться с силами, открыть второе дыхание и попытаться превозмочь.

Количество особых усилий ограничено, но их можно восстанавливать, отхлебнув горячего кофе из походного термоса на отдыхе в спокойной обстановке. Содержимым термоса можно делиться с друзьями. Кофе с вкусными специями и добавками может давать преимущества.

## **ПРОВАЛЫ И СОСТОЯНИЯ**

Если в конечном результате броска у вас нет ни одной шестёрки – это провал заявленного действия. Если ситуация принципиально не изменилась, повторно давать заявку на то же самое действие нельзя. Пробовать сделать то же самое другим персонажем также нельзя, даже если у него лучше развит навык (доверяйте своим друзьям).

Рекомендация ведущей: пусть провалы не стопорят ход истории, не ограничивайтесь только плохими последствиями. Не стоит загонять персонажа в тупик страдания, даже если игрок проваливает один бросок за другим. Пусть неудача открывает новые возможности и неожиданные вызовы, с персонажем достаточно того, что их план провалился, а они получили состояние. *Сильвио пытается перепрыгнуть через обрушенный мост и терпит неудачу. Испуганные друзья*

*заглядывают в пропасть, но слышат голос Сильвио из-под моста: «Со мной всё в порядке, только слегка ушибся. Здесь есть проход в какую-то пещеру!».*

При провале броска персонаж получает негативное состояние, постоянно уменьшающее применённую способность (то есть при последующих бросках от этой способности будет на 1 кость меньше). Если у вас уже есть негативное состояние по этой способности, новое такое же не добавляется и хуже не становится.

Атлетика – усталость

Ловкость – ушиб

Смекалка – рассеянность

Эмпатия – грусть

По возвращении в кофейный магазинчик все персонажи избавляются от всех негативных состояний. Чтобы убрать одно состояние в походе, во время отдыха помогающий должен успешно пройти проверку эмпатии+помощи (полагаться на самого себя нельзя – для поддержки нужен друг). За отдых каждый персонаж может помочь кому-нибудь только один раз.

## **РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА**

Отмечайте опыт навыка каждый раз, когда:

– ваш персонаж видит, как другой персонаж успешно применяет этот навык;

– ваш персонаж использует особое усилие в этом навыке (неважно с каким результатом).

Когда на навыке набирается 10 очков опыта, вы можете их обнулить и немедленно повысить навык на единицу – но только раз за уровень, поэтому с умом выбирайте, какой навык улучшить.

Новую возможность из буклета персонажа можно взять по возвращении домой из похода. Развить способности можно особыми предметами и улучшениями магазина.

## **ФАЗЫ ИГРЫ**

Игра отчасти вдохновлена rogue-lite видеоиграми с механикой забегов, поэтому имеет следующий цикл:

- 1) Получить задание и спланировать поход;
- 2) Выбрать доступное снаряжение и кофе;
- 3) Сходить в поход в руины и вернуться с победой;
- 4) Улучшить магазинчик или развить поселение.

## **КОФЕЙНЫЙ МАГАЗИНЧИК**

Это ваш уютный дом, бизнес, база для походов и сердце будущего поселения. Возьмите буклет магазина и рассмотрите – между походами вы можете сделать любые улучшения, если у вас хватает на них ресурсов, которые можно добывать в руинах. Будьте внимательны, некоторые улучшения требуют предыдущих. После траты замешайте ресурс обратно в колоду.

## **ПЛАНИРОВАНИЕ ПОХОДА**

К вам в магазинчик периодически заходят выпить кофе искатели приключений. У них вы можете узнать последние слухи – где что происходит и кто угодил в неприятности. Сноходцы воспринимают руины только как источник сокровищ и артефактов, а чудовищ считают безумными монстрами, поэтому всё время оказываются в различных ловушках и по уши проблемах. Если им не помочь, то они навредят как себе, так и обитателям руин.

Поход состоит из нескольких уровней, разделённых отдыхом в безопасном укрытии. На каждом уровне могут быть свои угрозы и вызовы, и некоторые улучшения позволяют узнать в общих чертах,

что вас ожидает. Кроме того, вы сами выбираете каким путём пойти, то есть сколько уровней будет в походе – сколько уровней пройдено, столько ресурсов вы получите в конце! Обычный короткий поход состоит из трёх уровней; улучшайте своё поселение, чтобы увеличить максимальную длину похода.

## ГЕНЕРАЦИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Руины Сномирья – волшебные во всех смыслах, и никто ещё не смог составить хоть какую-то их карту, потому что территория всё время меняется – поднимаются горы и разливаются реки, а на месте пустынь встают леса. Игра использует таблицы для случайной генерации похода, уровней, угроз и обитателей, но детализация приключения и конкретные вызовы остаются на откуп ведущей. Если вы предпочитаете тщательную подготовку импровизации, договоритесь с игроками о длине похода заранее (например, в конце предыдущей встречи), чтобы у вас было время.

Тема похода

<b>D6</b>	<b>Биом</b>
<b>1</b>	Жаркая днём и холодная ночью пустыня
<b>2</b>	Густые тропические джунгли, полные жизни
<b>3</b>	Россыпь парящих островов с зеленью и скалами
<b>4</b>	Огромное озеро с подводными строениями, где сохраняется воздух
<b>5</b>	Тёмные болотные топи под сводом древних деревьев
<b>6</b>	Заснеженные горные пики и ледяные пещеры

Уровень может быть как одной комнатой с закрытым выходом, так и крупной территорией с множеством мест интереса, даже если описание выглядит как нечто маленькое.

Уровни

<b>D66</b>	<b>Руины</b>
<b>11</b>	Зал воинской славы – трофеи и фрески
<b>12</b>	Храм для служб – алтари и витражи
<b>13</b>	Арсенал – оружие и доспехи
<b>14</b>	Лаборатория волшебника – кристаллы и устройства
<b>15</b>	Планетарий или обсерватория – линзы и атласы
<b>16</b>	Катакомбы – костницы и тоннели
<b>21</b>	Жилые помещения – комнаты и мебель
<b>22</b>	Тронный зал – престол и колоннада
<b>23</b>	Зал для пиршеств – длинный стол и кухня
<b>24</b>	Оранжерея – стёкла и буйство зелени
<b>25</b>	Галерея – картины и статуи
<b>26</b>	Библиотека – книжные шкафы и гобелены
<b>31</b>	Рекреация – скамейки и фонтаны
<b>32</b>	Склеп – надгробия и изваяния
<b>33</b>	Охотничий зал – чучела и рисунки
<b>34</b>	Мастерская – станки и заготовки
<b>35</b>	Кабинеты – конторки и свитки
<b>36</b>	Театр – сцена и декорации
<b>41</b>	Зверинец – клетки и вольеры
<b>42</b>	Ателье – ткани и манекены
<b>43</b>	Сокровищница – шкатулки и самоцветы
<b>44</b>	Госпиталь – койки и склянки

<b>45</b>	Военный зал – стратегическая карта и фигурки
<b>46</b>	Школа – учебники и грифельные доски
<b>51-66</b>	Зависит от биома

#### Тематические уровни

	<b>Пустыня</b>	<b>Джунгли</b>
<b>51</b>	Множество блуждающих барханов,двигающихся прямо на глазах	Бурная каменистая река с водопадом
<b>52</b>	Маленький оазис с кристально чистым озерцом	Извилистая пещера с обильной растительностью внутри
<b>53</b>	Красный каньон, неожиданно пересекающий пустыню	Огромные каменные головы идолов, спрятанные в зарослях
<b>54</b>	Поле гигантских обветренных камней и причудливых скал	Кусочек джунглей в подземной полости с входом через жерло вулкана
<b>55</b>	Лабиринт глиняных фундаментов и останков стен древнее остальных руин	Лес огромных причудливых цветов
<b>56</b>	Огромная статуя сфинкса или крылатого льва	Многоярусный дождевой лес с гигантскими деревьями
<b>61</b>	Пирамида, занесённая песком	Ступенчатая каменная пирамида
<b>62</b>	Зыбучие пески, утыканные безопасными каменными участками	Ароматная цитрусовая роща
<b>63</b>	Древний мраморный карьер	Регион базальтовых столбов
<b>64</b>	Пара десятков саманных домиков	Поле застывшей и не очень лавы
<b>65</b>	Вырубленное в цельной скале поселение	Расколота гора с выходом обсидиана
<b>66</b>	Провал в земле, ведущий в гробницу	Прибрежный посёлок из дерева и соломы
	<b>Парящие острова</b>	<b>Озеро</b>
<b>51</b>	Высокая и тонкая обзорная башня	Грозди светящихся пузырей-растений
<b>52</b>	Множество мелких островков, соединённых верёвочными мостами	Брошенный аванпост исследователей в виде огромного подводного колокола
<b>53</b>	Скалистый остров, обвешанный как осиное гнездо деревянными домами и лестницами между ними	Запутанная сеть круглых стеклянных труб для быстрого перемещения
<b>54</b>	Открытая всем ветрам ритуальная площадка над бездной	Плавучий деревянный посёлок из бочек, ящиков и обломков кораблей
<b>55</b>	Летучий парусник, рухнувший на остров	Гигантские аквариумы для разведения рыб
<b>56</b>	Большой старый дирижабль, зависший между островами	Обзорный стеклянный тоннель, вокруг которого красивые рыбы и водоросли
<b>61</b>	Связанная верёвками армада воздушных шаров	Ангар и верфь для батискафов и подводных лодок
<b>62</b>	Трасса для дельтапланов	Полузатопленная секция руин
<b>63</b>	Опрокинутый остров, где все объекты боком или вверх ногами	Движущийся остров с землёй и деревьями, оказывающийся огромной амфибией
<b>64</b>	Полый остров, где все объекты на внутренней поверхности	Проходы в красочном коралловом рифе

65	Искусственный остров – парящая веретенообразная башня	Затонувший корабль, в котором остался воздух
66	Волшебная роща с водопадом, обрушивающимся в бездну с острова	Башня волшебника, опустившаяся на дно и лежащая на боку
	<b>Топи</b>	<b>Горы</b>
51	Лабиринт из сомкнувшихся могучих древ	Огромный каменный мост через пропасть
52	Полусгнившие дощатые мостки через трясины	Узкие и запутанные улочки брошенного каменного города
53	Роща, увешанная амулетами и плетёными куклами	Заброшенная шахта, проходящая гору насквозь
54	Холм-курган с заросшим входом	Какие-то строения, засыпанные лавиной
55	Большая поляна с мегалитами	Горный ледник с почти прозрачным голубым льдом
56	Дома на деревьях с ажурными переходами	Огромная пещера с искрящимися изнутри разноцветными кристаллами
61	Грибные поляны и ведьмины круги	Запутанная сеть природных пещер
62	Деревянный дворец посреди глуши	Необходимый подъём по отвесной скале
63	Сеть тёмных нор с корнями и кротами	Заснеженный лес с деревянными идолами
64	Гигантское древнее дерево с жилищем внутри корней	Священные пещеры с алтарями и наскальными рисунками
65	Чей-то уютный дом прямо на болоте	Вырубленный в горе монастырь
66	Лесное озеро, над которым кружат блуждающие огоньки	Чистейшее горное озеро с зеркальной гладью

Количество препятствий на уровень не ограничено, лишь бы сохранять интерес и напряжение. Интерпретируйте, адаптируйте, перебрасывайте кости, если результат не подходит к вашей идее уровня.

D66	Фактор
11	Хищные растения
12	Воздействующая волшебством природа
13	Быстро растущие или ходячие растения
14	Исполинское чудище
15	Много маленьких чудищ
16	Соперничающие между собой чудища
21	Голодные животные
22	Раненое или больное животное
23	Животные с детёнышами
24	Опасные погодные условия
25	Погода сильно затрудняет путешествие
26	Погода или время на глазах разрушают уровень
31	Стаи испуганных птиц, рыб, мышей или летучих мышей
32	Природа неожиданно меняет маршрут похода
33	Призраки былых обитателей руин
34	Отголоски древней магии
35	Чудом сохранившиеся и работающие механизмы
36	Племя разумных существ, поселившихся в руинах

41	Племя существ, бегущих из руин
42	Древние ловушки от грабителей
43	Ловушки искателей сокровищ, поставленные на чудищ
44	Волшебные или заводные древние стражи
45	Объекты под маскировкой или волшебной иллюзией
46	Проход заблокирован сложным древним замком
51	Для прохода нужно конкретное зелье или заклинание
52	Запутанный лабиринт
54	Загадка, связанная с историей руин и их создателей
55	Незнание языка древних или разница в культуре, мешающие продвижению
56	Необходимость особого транспорта или поломка имеющегося
61	Непривычная геометрия или физика руин
62	Специально оставленная древними загадка-испытание
63	Катастрофа, случившаяся здесь ещё когда руины не были руинами
64	Стихийное возмущение в магии
65	Серьёзные проблемы с освещением
66	Встреча с ещё одной группой взрослых сноходцев, охочих до сокровищ

В конце похода персонажи обязательно должны столкнуться с главной проблемой и спасти застрявших искателей сокровищ или устранить серьёзную угрозу, рисковавшую вырваться из руин и навредить магазинчику и поселению.

## СОВЕТЫ ВЕДУЩЕЙ

**Жизнь.** Описывая игрокам декорации, постарайтесь создать атмосферу захватывающего приключения в удивительных местах, где за сотни лет человеческая нога ступала считанные разы. Если это развалины, то пусть природа настойчиво вторгается в каждую дыру и трещину зелёными цветущими побегам или журчащим потоком воды. Пусть каждый уровень будет полон звуками и движением мелкой и не очень живности, пением птиц и жужжанием насекомых. Хоть руины это буквально останки исчезнувших цивилизаций, не превращайте их в холодный и безжизненный могильник.

**Движение.** Каждый персонаж (и игрок, стоящий за ним) предпочитает собственный темп, а некоторые и вовсе готовы погрузиться во вдумчивые исследования, но они всё же не посетители музея или археологи, у которых впереди целый сезон неторопливых раскопок. Дайте общую картину, как будто камера в кино пролетает по уровню, показывая самые интересные места, опишите необычные детали, яркие звуки и запахи, а потом переходите к важным объектам и препятствиям на пути персонажей. Путешествие – это испытания, неожиданные вызовы, безумные погони и столкновение с необычным.

**Ненасилие.** Не устраивайте смертельных сражений, как в большинстве других фэнтези-игр. Противник, будь то животное, механизм или представитель незнакомого разумного вида – это не враг, а загадка или вызов. Чудище может быть разъярено, потому что его перед этим обидели искатели сокровищ или оно потеряло что-то дорогое. Звери могут защищать своих детёнышей или территорию. Незнакомое существо говорит на другом языке, боится персонажей и привыкло к одиночеству. Пусть в любой ситуации будет возможность договориться, помочь, сбежать, чтобы найти решение, обойти или прорваться, не причиняя вреда. Поддерживайте идеи игроков, если они ведут к мирному решению; не ограничивайте их одним, заранее придуманным вами способом, отказывая во всех остальных.

Колода ресурсов, выдаваемых игрокам случайно после завершения похода – распечатайте и разрежьте:

<b>Материалы</b> Нужны для возведения зданий и пристроек				
<b>Материалы</b> Нужны для возведения зданий и пристроек				
<b>Материалы</b> Нужны для возведения зданий и пристроек				
<b>Материалы</b> Нужны для возведения зданий и пристроек	<b>Метеоприборы</b> Организуйте метеостанцию в своей башне	<b>Метеоприборы</b> Организуйте метеостанцию в своей башне	<b>Телескоп</b> Обустройте смотровую площадку на вершине башни	<b>Телескоп</b> Обустройте смотровую площадку на вершине башни
<b>Нержавеющая сталь</b> Ключевой материал для улучшения термоса				

<p><b>Нержавеющая сталь</b> Ключевой материал для улучшения термоса</p>	<p><b>Хрустальный шар</b> Позволяет рассмотреть дальние земли, не выходя из лаборатории</p>	<p><b>Хрустальный шар</b> Позволяет рассмотреть дальние земли, не выходя из лаборатории</p>	<p><b>Философский камень</b> Позволяет извлекать стихийную эссенцию в лаборатории</p>	<p><b>Философский камень</b> Позволяет извлекать стихийную эссенцию в лаборатории</p>
<p><b>Семена кардамона</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена кардамона</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена корицы</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена корицы</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена гвоздики</b> Проращивайте их в теплице</p>
<p><b>Семена гвоздики</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена ванили</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена ванили</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена какао</b> Проращивайте их в теплице</p>	<p><b>Семена какао</b> Проращивайте их в теплице</p>
<p><b>Ловец снов</b> Отнесите его в хижину к ведьме</p>	<p><b>Ловец снов</b> Отнесите его в хижину к ведьме</p>	<p><b>Набор точил</b> Кузнец сможет заточить выкованное оружие</p>	<p><b>Набор точил</b> Кузнец сможет заточить выкованное оружие</p>	<p><b>Чугунные формы</b> Кузнец сможет отливать хорошие доспехи</p>
<p><b>Чугунные формы</b> Кузнец сможет отливать хорошие доспехи</p>	<p><b>Инструменты подмастерья</b> Производительность кузницы вырастет вдвое</p>	<p><b>Инструменты подмастерья</b> Производительность кузницы вырастет вдвое</p>	<p><b>Древние монеты и драгоценности</b> Можно инвестировать в торговлю</p>	<p><b>Древние монеты и драгоценности</b> Можно инвестировать в торговлю</p>
<p><b>Древние монеты и драгоценности</b> Можно инвестировать в торговлю</p>	<p><b>Древние монеты и драгоценности</b> Можно инвестировать в торговлю</p>	<p><b>Древние монеты и драгоценности</b> Можно инвестировать в торговлю</p>	<p><b>Древние монеты и драгоценности</b> Можно инвестировать в торговлю</p>	<p><b>Большие зонты для столов</b> Откройте кафе рядом с вашим магазинчиком</p>

<p><b>Большие зонты для столов</b> Откройте кафе рядом с вашим магазинчиком</p>	<p><b>Духовая печь</b> Пора выпекать вкуснейшие печенки</p>	<p><b>Духовая печь</b> Пора выпекать вкуснейшие печенки</p>	<p><b>Формочки для кексов</b> Время печь кексики</p>	<p><b>Формочки для кексов</b> Время печь кексики</p>
<p><b>Тренажёры</b> Обустройте тренажёрный зал в общественном центре</p>	<p><b>Тренажёры</b> Обустройте тренажёрный зал в общественном центре</p>	<p><b>Зацепы</b> Обустройте скалодром в общественном центре</p>	<p><b>Зацепы</b> Обустройте скалодром в общественном центре</p>	<p><b>Книжные шкафы</b> Устройте в общественном центре буккроссинг</p>
<p><b>Книжные шкафы</b> Устройте в общественном центре буккроссинг</p>	<p><b>Холсты и кисти</b> Откройте в общественном центре кружок арт-терапии</p>	<p><b>Холсты и кисти</b> Откройте в общественном центре кружок арт-терапии</p>	<p><b>Абонемент в тренажёрку</b> Прокачайте свою атлетику!</p>	<p><b>Абонемент в тренажёрку</b> Прокачайте свою атлетику!</p>
<p><b>Абонемент в тренажёрку</b> Прокачайте свою атлетику!</p>	<p><b>Карабины и верёвки</b> Прокачайте свою ловкость!</p>	<p><b>Карабины и верёвки</b> Прокачайте свою ловкость!</p>	<p><b>Карабины и верёвки</b> Прокачайте свою ловкость!</p>	<p><b>Интересная книга на обмен</b> Прокачайте свою смекалку!</p>
<p><b>Интересная книга на обмен</b> Прокачайте свою смекалку!</p>	<p><b>Интересная книга на обмен</b> Прокачайте свою смекалку!</p>	<p><b>Разноцветные краски</b> Прокачайте свою эмпатию!</p>	<p><b>Разноцветные краски</b> Прокачайте свою эмпатию!</p>	<p><b>Разноцветные краски</b> Прокачайте свою эмпатию!</p>

### Башня

(требуется материалы)

#### Метеостанция (требуется приборы)

Позволяет узнать погоду на уровнях в готовящемся походе

Смотровая площадка (требуется телескоп)  
+1 к максимальному количеству уровней в походе

### Производство термосов

(требуется материалы)

Для каждого улучшения понадобится нержавеющая сталь; улучшение влияет сразу на всех персонажей.

+1 к максимальной вместимости термоса

+1 к максимальной вместимости термоса

+1 к максимальной вместимости термоса

### Лаборатория

(требуется материалы)

#### Хрустальный шар (требуется сам шар)

Магия позволяет увидеть дальние земли

+1 к максимальному количеству уровней в походе

Алхимический круг (требуется философский камень)

Потратьте любой ресурс, чтобы получить эссенцию стихии - одноразовый предмет с заключённой сутью выбранного вами элемента (огня, воды, земли, воздуха, жизни), который может дать +1 кость к любой проверке, кроме навыка волшебства.

### Теплица

(требуется материалы)

Раздобыв семена специй, вы сможете их выращивать и добавлять в кофе в ваших термосах.

#### Кардамон

#### Корица

#### Гвоздика

#### Ваниль

Вырастив  Какао, вы сможете брать с собой в поход бодрящий шоколад (это не предмет) и путешествовать дальше, чем обычно.

+1 к максимальному количеству уровней в походе

### Хижина ведьмы

(требуется материалы)

Вы можете обменять любой ресурс на амулет навыка - одноразовый предмет, дающий +1 кость к выбранному заранее навыку. Один персонаж может нести только один амулет.

Охранная ворожба (требуется ловец снов)

Вы можете обменять любой ресурс на оберег от состояния - одноразовый предмет, который предотвратит следующее получение выбранного заранее негативного состояния. Один персонаж может нести только один

### Кузница

(требуется материалы)

Можно взять с собой в поход какой-нибудь простой инструмент, например, кирку или лопату.

#### Оружейная мастерская (требуется точила)

Можно взять в поход оружие вроде меча или копья. Не пораньтесь!

#### Бронная мастерская (нужны чугунные формы)

Можно взять в поход элемент доспеха или щит.

#### Подмастерье (требуется инструменты)

Теперь можно взять в поход не один предмет из кузницы, а два!

### Торговый пункт

(требуется материалы)

Каждое улучшение требует инвестиций.

#### Торговец зефиром

Открывает добавку для кофе - вкусные маршмэллоу

#### Программа лояльности

Можно обменивать два любых ресурса на один случайный из колоды.

#### Скидки на материалы

Можно обменивать два любых ресурса на материалы.

### Кофейный магазинчик

« \_\_\_\_\_ »

Вы можете обменивать у посетителей три любых ресурса на один случайный из колоды.

#### Кафе (требуется зонтики)

Довольные клиенты рассказывают больше о руинах.  
+1 к максимальному количеству уровней в походе

#### Печенье (требуется духовка)

Довольные клиенты рассказывают об одной угрозе, которая точно будет ждать вас в походе.

#### Десерты (требуется формочки для кексов)

Вы можете взять с собой в поход один вкусный домашний кексик, немедленно восполняющий ячейку особого усилия прямо на уровне.

### Общественный центр

(требуется материалы)

Обустроив каждую инициативу, вы сможете тратить расходники, чтобы улучшить соответствующую способность выбранному персонажу.

#### Тренажёрный зал (требуется тренажёры)

Потратьте абонемент, чтобы навсегда увеличить атлетику на +1.

#### Скалодром (требуется зацепы)

Принесите карабины и верёвки, чтобы навсегда увеличить ловкость на +1.

#### Буккроссинг (требуется шкафы)

Отдайте интересную книгу, чтобы навсегда увеличить смекалку на +1.

Кружок арт-терапии (требуется художественные принадлежности)

Используйте краски, чтобы навсегда увеличить эмпатию на +1.



# ЗАСТУПНИК

имя персонажа: \_\_\_\_\_

имя игрока: \_\_\_\_\_

**Особые усилия**   
для переброса  
всех нешестёрок

**Термос** ●●○○○  
**Запас кофе**   
используйте на отдыхе для  
восстановления особых усилий

Отметьте одну из специй, если у вас  
есть нужное улучшение:

**кардамон**   
убирает усталость

**корица**   
убирает ушиб

**гвоздика**   
убирает рассеянность

**ваниль**   
убирает грусть

Отметьте добавку, если у вас есть  
нужное улучшение:

**маршмэллоу**   
+1 кость к любому следующему после  
отдыха броску

## способности

**Атлетика** ○○○●●

усталость   
(-1 атлетики)

**Ловкость** ○○○●●

ушиб   
(-1 ловкости)

**Смекалка** ○○○●●

рассеянность   
(-1 смекалки)

**Эмпатия** ○○○●●

грусть   
(-1 эмпатии)

## навыки

○○○○○ **Сила**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Выносливость**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Битва**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Скрытность**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Меткость**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Проворство**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Внимательность**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Изучение**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Ремесло**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Общение**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Волшебство**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Помощь**  
опыт: □□□□□□□□□□

Описание, характер, внешний вид персонажа:

## Создание персонажа:

Распределите 6 очков способностей, чтобы в  
каждой было не меньше двух и не больше пяти  
очков.

Распределите 8 очков навыков. В битву и помощь  
можете вложить до двух очков, в остальные - не  
больше одного.

## Возможности:

Выберите одну при создании персонажа. После каждого похода отмечайте ещё одну.

**Широкая душа.** На отдыхе вы можете пробовать снимать негативное состояние с друзей не один раз, а дважды.

**Вызывает доверие.** Когда вы убеждаете кого-либо в своих добрых намерениях, получите +1 кость.

**Профессиональный уход.** Когда вы пытаетесь снять с друга негативное состояние на отдыхе, получите +1 кость.

**Прикрываю!** Если друг получает усталость или ушиб, а у вас ещё нет этого состояния, можете принять его на себя.

**Сопутствующий ущерб.** Когда вы что-нибудь крушите и разрушаете, чтобы помочь другому, получите +1 кость.

**Некоторая недосказанность.** В разговоре с разумным существом вы можете чувствовать, если от вас что-то скрывают.

**Есть за кого сражаться!** Один раз за уровень вы можете приложить особое усилие в проверке битвы, не тратя ячейку усилий.

**Несокрушимая защита.** Настоящие и импровизированные щиты в ваших руках всегда имеют на одно применение больше.

Предметы с собой:



# ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

имя персонажа: \_\_\_\_\_

имя игрока: \_\_\_\_\_

**Особые усилия**   
для переброса  
всех шестёрок

**Термос** ●●○○○  
**Запас кофе**   
используйте на отдыхе для  
восстановления особых усилий

Отметьте одну из специй, если у вас  
есть нужное улучшение:

**кардамон**   
убирает усталость

**корица**   
убирает ушиб

**гвоздика**   
убирает рассеянность

**ваниль**   
убирает грусть

Отметьте добавку, если у вас есть  
нужное улучшение:

**маршмэллоу**   
+1 кость к любому следующему после  
отдыха броску

## способности

**Атлетика** ○○○●●

усталость   
(-1 атлетики)

**Ловкость** ○○○●●

ушиб   
(-1 ловкости)

**Смекалка** ○○○●●

рассеянность   
(-1 смекалки)

**Эмпатия** ○○○●●

грусть   
(-1 эмпатии)

## навыки

○○○○○ **Сила**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Выносливость**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Битва**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Скрытность**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Меткость**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Проворство**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Внимательность**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Изучение**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Ремесло**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Общение**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Волшебство**  
опыт: □□□□□□□□□□

○○○○○ **Помощь**  
опыт: □□□□□□□□□□

Описание, характер, внешний вид персонажа:

## Создание персонажа:

Распределите 6 очков способностей, чтобы в  
каждой было не меньше двух и не больше пяти  
очков.

Распределите 8 очков навыков. В проворство и  
ремесло можете вложить до двух очков, в  
остальные - не больше одного.

Предметы с собой:

## Возможности:

Выберите одну при создании персонажа. После каждого похода отмечайте ещё одну.

**Золотые руки.** Получите +1 кость, когда хотите починить или сломать какой-нибудь механизм.

**Обратная разработка.** Если пытаетесь понять как устроен и что делает некий объект в руинах, получите +1 кость.

**Юркий монтажник.** Если вы пролазите, двигаетесь или прячетесь в узких отверстиях, каналах и шахтах, получите +1 кость.

**Запасливость.** Один раз за уровень вы можете без проверок достать из рюкзака простой предмет, который сейчас необходим (например, моток верёвки, увеличительное стекло или бутерброд).

**Тоже результат!** Если вы используете какой-либо предмет и ломаете его (то есть у него заканчиваются применения), вы вдохновляетесь и получаете +1 кость на любой следующий бросок.

**Опытный образец.** Собираясь в поход, вы можете без проверок собрать и взять с собой какое-нибудь портативное устройство, дающее +1 кость и имеющее 2 применения (например, подзорную трубу, абордажный крюк, газовую горелку, разводной ключ и т.д.)

**Сейчас взорвётся!** Если вы убегаете, уворачиваетесь, прыгаете в укрытие или захлопываете дверь, чтобы избежать мгновенной опасности или атаки, получите +1 кость.

**Экспериментальная трансмутация.** В конце похода бросьте смекалку+ремесло, количество шестёрок - это сколько полученных ресурсов на ваш выбор вы можете заменить на другие (тоже случайные).



# КНИЖНИК

имя персонажа: \_\_\_\_\_

имя игрока: \_\_\_\_\_

**Особые усилия**   
для переброса  
всех нешестёрок

**Термос** ●●○○○  
**Запас кофе**   
используйте на отдыхе для  
восстановления особых усилий

Отметьте одну из специй, если у вас  
есть нужное улучшение:

**кардамон**   
убирает усталость

**корица**   
убирает ушиб

**гвоздика**   
убирает рассеянность

**ваниль**   
убирает грусть

Отметьте добавку, если у вас есть  
нужное улучшение:

**маршмэллоу**   
+1 кость к любому следующему после  
отдыха броску

## способности

**Атлетика** ○○○●●

усталость   
(-1 атлетики)

**Ловкость** ○○○●●

ушиб   
(-1 ловкости)

**Смекалка** ○○○●●

рассеянность   
(-1 смекалки)

**Эмпатия** ○○○●●

грусть   
(-1 эмпатии)

## навыки

○○○○○ **Сила**  
опыт:

○○○○○ **Выносливость**  
опыт:

○○○○○ **Битва**  
опыт:

○○○○○ **Скрытность**  
опыт:

○○○○○ **Меткость**  
опыт:

○○○○○ **Проворство**  
опыт:

○○○○○ **Внимательность**  
опыт:

○○○○○ **Изучение**  
опыт:

○○○○○ **Ремесло**  
опыт:

○○○○○ **Общение**  
опыт:

○○○○○ **Волшебство**  
опыт:

○○○○○ **Помощь**  
опыт:

Описание, характер, внешний вид персонажа:

## Создание персонажа:

Распределите 6 очков способностей, чтобы в  
каждой было не меньше двух и не больше пяти  
очков.

Распределите 8 очков навыков. В меткость и  
изучение можете вложить до двух очков, в  
остальные - не больше одного.

Предметы с собой:

## Возможности:

Выберите одну при создании персонажа. После каждого похода отмечайте ещё одну.

**Надо выстрелить в кнопку!** Если вы стреляете из лука, пращи, подходящего изобретения в кнопки, рычаги, натянутые верёвки, шестерёнки и другие механизмы, получите +1 кость.

**Очки.** Получите +1 кость, когда ищите или разглядываете что-то очень мелкое и незаметное.

**Уникальное знание.** Вы знаете алфавит и немного слов древних (все остальные вообще не знают).

**Воодушевляющая история.** Вместо обычной помощи одному другу на отдыхе вы можете рассказать всем интересную вычитанную в книжке историю (эмпатия+помощь), чтобы попробовать убрать грусть сразу всем, включая себя.

**Как герой приключенческой книги!** Один раз на уровень получите +2 кости, если хотите сделать что-то рискованное, крутое и впечатляющее, основанное на атлетике или ловкости.

**Искренняя жажда знаний.** Если вы разговариваете с кем-либо и речь идёт о свитках, книгах, фресках или устных сказаниях и легендах, получите +1 кость.

**Хоть что-то.** Если у вас закончился кофе в термосе, можете на отдыхе залить остатки на дне кипятком и получить одну порцию кофе, но без специй и добавок.

**Принцип не поменялся.** Если действуете в руинах архива, библиотеки, кабинета, музея и т.д., получите +1 кость за любые проверки, связанные с окружением или соответствующими объектами.



# ОБОРОТЕНЬ

имя персонажа: \_\_\_\_\_

имя игрока: \_\_\_\_\_

**Особые усилия**   
для переброса  
всех нешестёрок

**Термос** ●●○○○  
**Запас кофе**   
используйте на отдыхе для  
восстановления особых усилий

Отметьте одну из специй, если у вас  
есть нужное улучшение:

**кардамон**   
убирает усталость

**корица**   
убирает ушиб

**гвоздика**   
убирает рассеянность

**ваниль**   
убирает грусть

Отметьте добавку, если у вас есть  
нужное улучшение:

**маршмэллоу**   
+1 кость к любому следующему после  
отдыха броску

## способности

**Атлетика** ○○○●●

усталость   
(-1 атлетики)

**Ловкость** ○○○●●

ушиб   
(-1 ловкости)

**Смекалка** ○○○●●

рассеянность   
(-1 смекалки)

**Эмпатия** ○○○●●

грусть   
(-1 эмпатии)

## навыки

○○○○○ **Сила**  
опыт:

○○○○○ **Выносливость**  
опыт:

○○○○○ **Битва**  
опыт:

○○○○○ **Скрытность**  
опыт:

○○○○○ **Меткость**  
опыт:

○○○○○ **Проворство**  
опыт:

○○○○○ **Внимательность**  
опыт:

○○○○○ **Изучение**  
опыт:

○○○○○ **Ремесло**  
опыт:

○○○○○ **Общение**  
опыт:

○○○○○ **Волшебство**  
опыт:

○○○○○ **Помощь**  
опыт:

Описание, характер, внешний вид персонажа:

## Создание персонажа:

Распределите 6 очков способностей, чтобы в  
каждой было не меньше двух и не больше пяти  
очков.

Распределите 8 очков навыков. В силу и общение  
можете вложить до двух очков, в остальные - не  
больше одного.

## Возможности:

На старте вы владеете превращением. После каждого похода отмечайте ещё одну возможность.

**Превращение.** Вы можете превращаться в огромного зверя больше человека - опишите какого  
именно и как он выглядит. В форме зверя вы получаете +1 к атлетике и ловкости (может превышать 5),  
но -1 к смекалке и эмпатии; вы можете всё, что умеет это животное, но из-за физиологии и размеров  
нельзя пользоваться обычными человеческими предметами. Чтобы вернуть вам человеческий облик,  
друг должен пройти проверку эмпатии+помощи.

**Мы с тобой одной крови.** Вы можете разговаривать с животными даже в форме человека.

**Самоконтроль.** Вы можете самостоятельно пройти проверку эмпатии+помощи, чтобы вернуться в  
человеческую форму.

**Звериное чутьё.** Получите +1 кость к проверке внимательности, когда используете органы чувств.

**Полон сил!** Превращаясь в зверя, восстановите ячейку особых усилий, если их меньше максимума.

**Большой и ласковый.** Если вы на отдыхе в форме зверя, получите +1 кость к снятию негативных  
состояний.

**Альфа стаи.** Вы получаете +1 кость, когда хотите кого-то принудить или запугать.

**Нечеловеческие способности!** Потратив ячейку особых усилий, вы можете в форме человека  
проявить силу или проворство могучего зверя. Дополнительных костей к проверке вы не получаете, но  
можете, например, запрыгнуть на крышу здания или пробить кирпичную стену.

Предметы с собой:



# СКАУТ

имя персонажа: \_\_\_\_\_

имя игрока: \_\_\_\_\_

**Особые усилия**   
для переброса  
всех шестёрок

**Термос** ●●○○○  
**Запас кофе**   
используйте на отдыхе для  
восстановления особых усилий

Отметьте одну из специй, если у вас  
есть нужное улучшение:

**кардамон**   
убирает усталость

**корица**   
убирает ушиб

**гвоздика**   
убирает рассеянность

**ваниль**   
убирает грусть

Отметьте добавку, если у вас есть  
нужное улучшение:

**маршмэллоу**   
+1 кость к любому следующему после  
отдыха броску

## способности

**Атлетика** ○○○●●

усталость   
(-1 атлетики)

**Ловкость** ○○○●●

ушиб   
(-1 ловкости)

**Смекалка** ○○○●●

рассеянность   
(-1 смекалки)

**Эмпатия** ○○○●●

грусть   
(-1 эмпатии)

## навыки

○○○○○ **Сила**  
опыт:

○○○○○ **Выносливость**  
опыт:

○○○○○ **Битва**  
опыт:

○○○○○ **Скрытность**  
опыт:

○○○○○ **Меткость**  
опыт:

○○○○○ **Проворство**  
опыт:

○○○○○ **Внимательность**  
опыт:

○○○○○ **Изучение**  
опыт:

○○○○○ **Ремесло**  
опыт:

○○○○○ **Общение**  
опыт:

○○○○○ **Волшебство**  
опыт:

○○○○○ **Помощь**  
опыт:

Описание, характер, внешний вид персонажа:

### Создание персонажа:

Распределите 6 очков способностей, чтобы в  
каждой было не меньше двух и не больше пяти  
очков.

Распределите 8 очков навыков. Во внимательность  
и скрытность можете вложить до двух очков, в  
остальные - не больше одного.

Предметы с собой:

### Возможности:

Выберите одну при создании персонажа. После каждого похода отмечайте ещё одну.

**Ветер переменялся.** Вы можете предсказать резкое изменение погоды или среды, но когда это точно произойдёт решает ведущая.

**Значок следопыта.** Получите +1 кость, когда ищите, распознаёте или интерпретируете следы.

**Эта палка крепче.** Если вы ищите подручные средства в руинах, то найденный предмет будет давать +2 кости или иметь на одно применение больше.

**Лучше обойдём.** Один раз за поход вы можете заменить уровень на совершенно новый, оставив все проблемы позади. Количество ресурсов в конце похода от этого не меняется.

**Бриллиант в куче мусора.** В самом конце похода пройдите проверку внимательности, чтобы увеличить количество добычи (каждая шестёрка - дополнительный ресурс).

**Подветренная сторона.** Если вы прячетесь от живых существ, получите +1 кость.

**Заметая следы.** Вы маскируете место отдыха между уровнями, кто бы вас не преследовал.

**Дорога приключений.** У вас есть необычные знакомства и знания, касающиеся непосредственно походов и путешествий. Кроме того, искатели сокровищ склонны к вам прислушаться как к родственной душе, что даёт +1 кость при разговорах с ними на соответствующие темы.



# ЧАРОДЕЙ

имя персонажа: \_\_\_\_\_

имя игрока: \_\_\_\_\_

**Особые усилия**    
для переброса  
всех шестёрок

**Термос** ●●○○○  
**Запас кофе**   
используйте на отдыхе для  
восстановления особых усилий

Отметьте одну из специй, если у вас  
есть нужное улучшение:

**кардамон**   
убирает усталость

**корица**   
убирает ушиб

**гвоздика**   
убирает рассеянность

**ваниль**   
убирает грусть

Отметьте добавку, если у вас есть  
нужное улучшение:

**маршмэллоу**   
+1 кость к любому следующему после  
отдыха броску

## способности

**Атлетика** ○○○●●

усталость   
(-1 атлетики)

**Ловкость** ○○○●●

ушиб   
(-1 ловкости)

**Смекалка** ○○○●●

рассеянность   
(-1 смекалки)

**Эмпатия** ○○○●●

грусть   
(-1 эмпатии)

## навыки

○○○○○ **Сила**  
опыт:

○○○○○ **Выносливость**  
опыт:

○○○○○ **Битва**  
опыт:

○○○○○ **Скрытность**  
опыт:

○○○○○ **Меткость**  
опыт:

○○○○○ **Проворство**  
опыт:

○○○○○ **Внимательность**  
опыт:

○○○○○ **Изучение**  
опыт:

○○○○○ **Ремесло**  
опыт:

○○○○○ **Общение**  
опыт:

○○○○○ **Волшебство**  
опыт:

○○○○○ **Помощь**  
опыт:

Описание, характер, внешний вид персонажа:

## Создание персонажа:

Распределите 6 очков способностей, чтобы в  
каждой было не меньше двух и не больше пяти  
очков.

Распределите 8 очков навыков. В выносливость и  
волшебство можете вложить до двух очков, в  
остальные - не больше одного.

## Возможности:

Выберите одну при создании персонажа. После каждого похода отмечайте ещё одну.

**Гармония с миром.** Вы постигли течение стихийной магии повсюду и теперь вам не бывает холодно, жарко или мокро. Кроме того, потратив одно особое усилие, вы можете дышать под водой, пройти сквозь пламя, не пострадать от удара молнии и т.д.

**Кофемагия.** На отдыхе пройдите проверку волшебства, чтобы создать в термосе дополнительную порцию кофе. Термос не обязательно должен быть ваш, и больше максимума создать нельзя.

**Возмущение в магии.** Вы можете без проверок чувствовать наличие чар или иллюзий рядом, ведущая сама сообщит вам об этом.

**Ты справишься!** Вы можете передать свой заряд особых усилий другу, причём его согласие на это не требуется. Сделать это можно прямо во время чужого броска, если не выпало ни одной шестёрки.

**Фокусировка.** Вы научились направлять волшебство с помощью специального предмета. Найдите или создайте себе палочку, шар, жезл, посох, чтобы получать +1 кость, когда творите заклинания. Если выпадет хоть одна единица, предмет ломается независимо от успеха, провала или особого усилия.

**Защитный пузырь.** Потратив одно особое усилие, вы можете защитить себя или друга от получения негативного состояния, если оно сейчас будет получено из-за атаки, повреждения, внешнего воздействия.

**Сила элементов!** Получите +1 кость при проверках волшебства, связанных со стихией, если вы можете прикоснуться к этому элементу.  **Вода**  **Воздух**  **Огонь**  **Земля**  **Жизнь**

Предметы с собой: