

## *ОСТРОВ СОКРОВИЩ*

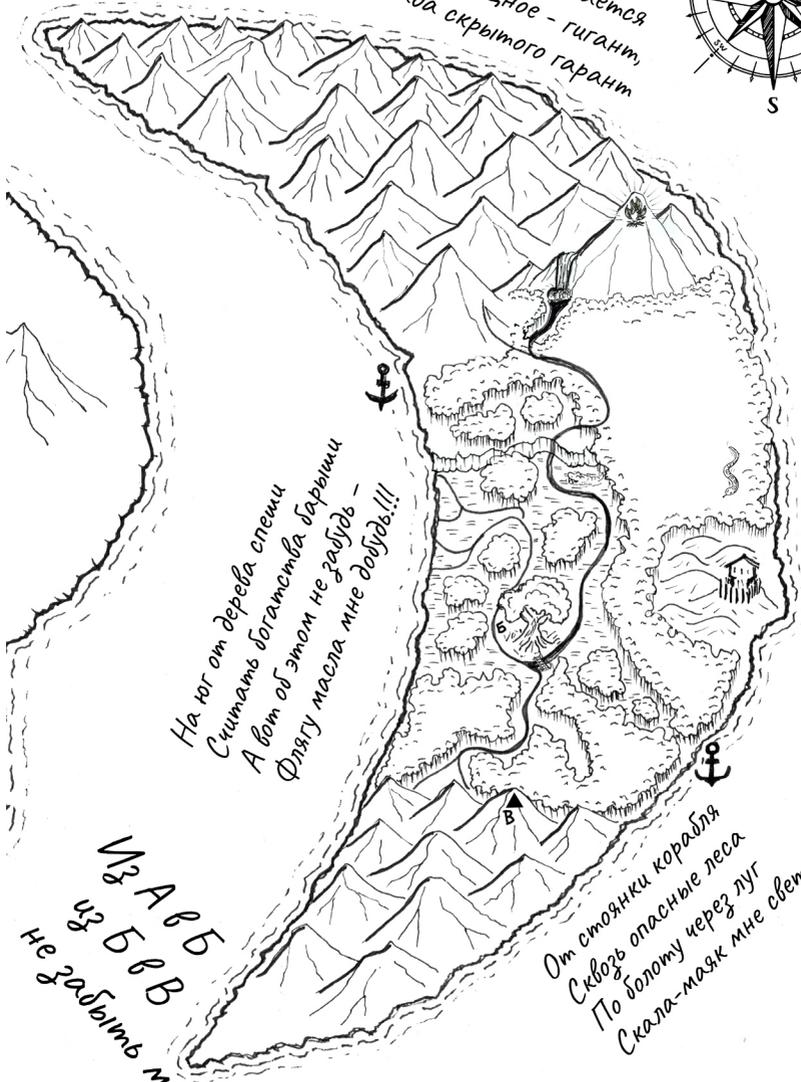
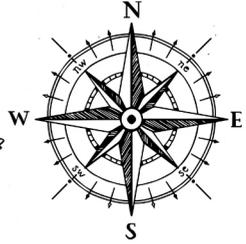
*Синopsis: В отличие от знаменитого романа Р.Л.Стивенсона в этом приключении небольшой группе детей придётся самостоятельно без помощи взрослых раскрывать тайны лесного острова с пиратами и обрести жизненный путь.*

*ВАСИЛИЙ КОРДЮКОВ*

*Ключевые слова: тайна, лес, карма*

# КАРТА ОСТРОВА

И с неё увижу я,  
Выше всех вздымается  
Древо мощное - гигант,  
Клада скрытого гарант



На юг от дерева степи  
Считать богатства барыни  
А вот об этом не забудь -  
Флягу масла мне добудь!!!

Из А в Б  
из Б в В  
не забыть масло!

От стоянки корабля  
Сквозь опасные леса  
По болоту через луг  
Скала-маяк мне светит, друг!

# ОСТРОВ СОКРОВИЩ

## Предисловие

Приключение рассчитано на тех, кто хочет окунуться в подростковую бесшабашность и дикие приключения с налётом пиратской погони. Отлично оно подойдёт, когда ведущий хочет познакомить своих игроков с правилами «Авантюрного века», а так же хорошо, когда необходим быстрый старт и мало времени на подготовку у ведущего, например, на фестивале.

Вы будете играть за подростков 10–14 лет, поэтому не всё из основной книги правил вам будет доступно (снижено количество пунктов характеристик и навыков, недоступны школы фехтования и сферы эфирокинетов — всё это будет, но позже, не в этой игре).

## Вводная

С детства, мечтая о приключениях и богатстве, вы постепенно росли. И вот, наконец, приключение само нашло вас. Что это — судьба, карма, предназначение? На празднике, ваш общий знакомый чудаковатый путешественник, подарил вам необычный сюрприз. Один, но на всех. Это оказался пропахший морской солью и заморскими странами свиток, перевязанный полуистлевшим ремешком. Конечно же, это оказалась не дарственная и не купчая, а карта острова, Острова Сокровищ, с несколькими странными комментариями и таким же странным стихотворением на обратной стороне.

Сгорая от нетерпения, уже через неделю вы арендовали корабль с командой и отправились навстречу приключениям, то есть за сокровищами. Для этого вам пришлось посвятить в свои планы местного богача. К счастью, он оказался честным человеком и за половину добычи согласился профинансировать экспедицию.

Причалив к южной бухте Острова Сокровищ, по рекомендации капитана (тучного одноглазого здоровяка с пышной бородой и скрипучим голосом в вечно засаленной треуголке) вы высадились на берег с большей частью команды. Разбили лагерь прямо на побережье у опушки леса, где из земли бил родник с чистой водой. Свежий морской ветер заставлял вас мечтать о свободе. Но не о той свободе, которой обладают путешественники, вроде, вас, а о той, что дадут вам несметные богатства, которые вы скоро найдёте!

Ничто не предвещало беды. Но, этой же ночью, вы случайно подслушали разговор двух матросов из соседней палатки, что



вся ваша команда – пираты, и жить вам осталось менее, чем продлится эта ночь. Они собрались зарезать нанимателей и самостоятельно завладеть сокровищами. Не дожидаясь расправы вы, вспоров заднюю стенку палатки, сбегаете от смерти навстречу неизвестности, в том, в чём были. При этом каждый из вас кроме фляжки с маслом (из-за пометки на карте) прихватил фехтовальный клинок и компас (Можно взять также один пистолет, порох и пули за 2 жетона Фортуны). Конечно, карту тоже не забыли.

## Эпизод 1. Тайны леса

**[!]** *Для ведущего: Дальше героям предстоит преодолеть несколько сравнительно простых ситуаций. Определите первую угрозу проверкой дб. Спросите, что персонаж делает в первую очередь. После ответа дайте игроку поразмышлять, как решить проблему, а в это время спросите других игроков, чем они займутся. Первому же, кто не скажет, что поможет попавшему в беду товарищу, выдавайте следующую угрозу.*

Ночь, темно. Кроны тропических деревьев скрывают слабый свет луны. От быстрого бега в такой жаре вас начинает мучить жажда. Язык пересыхает, а руки и лицо постепенно покрываются все новыми и новыми царапинами. Повсюду этот сильный запах неизвестного тропического растения. Он заставляет думать о себе и сбивает с ориентира. Где-то слева непрерывно истерично кричит диковинная птица, а справа вдалеке кто-то большой

медленно, но упорно проламывается сквозь заросли. Вдруг что-то теплое пушистое и липкое падает вам на лицо (паутина)...

Она оседает на волосах, постепенно и на руках появляется, ощущение, что даже во рту она...

1) Вот, а теперь даже за шиворот она пробралась, хотя нет!.. Герой понимает, что под одеждой кто-то ползает. И этот кто-то – не один!.. (тропические термиты, чтобы их раздавить или стряхнуть нужно пройти проверку *сноровка+акробатика* (можно помогать) – одна попытка на каждую сцену. При провале снизьте *самообладание* на 1. Термиты отвлекают, поэтому, чтобы заниматься чем-то другим, до их стряхивания, нужно успешно пройти проверку *самообладания*).

2) В тот же момент у персонажа из-под ног уходит земля... – он скатывается в яму. А может и просто – падает с крутого холма – в темноте не понять (*сноровка+акробатика* или *ум+наблюдательность* – при провале произойдёт вывих лодыжки, который даст персонажу модификатор –1 к проверкам *сноровки* до перевязки или излечения).

3) А тем временем из пышной кроны что-то небольшое шлёпнулось аккуратно на темечко (тропическая улитка – делаем проверку *ум+наблюдательность*, если не пройдена, то персонаж будет думать какое-то время, что на голове опасный паук, например, Чёрная Вдова и потеряет 1 *самообладания*). Дальше следует реакция персонажа под управлением игрока. Если будет что-то необыч-



ное и интересное можно дать жетон Фортуны, если — нет, другие персонажи могут быстро успокоить «жертву».

4) А вот что-то вывернулось из-под левой ноги и зашелестело в траве (обычная змея — проверка ум+наблюдательность, если не пройдена, то персонаж будет испугаться и потеряет 1 самообладания).

5) И в тот же миг что-то большое и тёплое шлёпнулось тебе на плечо (гигантский паук, ядовит, но не смертельно, проверьте инициативу: если выиграл персонаж игрока, то следует проверка сноровка+акробатика, чтобы стряхнуть паука, если выигрывает паук, то происходит укус с последствиями в виде появления модификатора -1 к проверкам навыков, связанных с умом (тут игрок может потратить жетон Фортуны, чтобы ходить первым).

6) Над головой треснула ветвь. Если присмотреться, то в кроне меж огромных и длинных ветвей что-то влажно поплёскивает и едва заметно шевелится, но края этого чуда теряются в темноте (это анаконда, она не нападает, если не атаковать).



### **Анаконда.**

Атака 2. Здоровье 2. Броня 1.

*Рывок с дерева:* атака +1, дополнительный успех позволяет взять цель в захват, если размер атакующего существа равен или больше размера цели.

*Натиск:* расходуя продолжительное действие, существо преодолевает среднюю дистанцию и немедленно атакует противника с модификатором +1

## **Эпизод 2. Тайна форта**

*Для ведущего: В этом эпизоде [!] герои могут задержаться в форте или пойти не по сценарию «разведывать остров» - это снижает динамику игры. Поэтому, если вы предпочитаете динамичный сюжет, заставьте героев натерпеться жажды, чтобы они реально были готовы пить первое, что под руку попадёт. Если же время терпит - сократите количество проверок из-за жажды до одной.*

Из леса вы выбрались на рассвете. Внезапно вашему взору открылась искусственная опушка, покрытая пеньками, высокой травой и молодой порослью. Посреди неё высится холм, а на частой из брёвен, с какой-то постройкой посередине. К счастью, ворота приоткрыты! Это верный признак, что форт пока не занят... Но всё же осторожность не помешает! После ночной беготни вас начинает мучить жажда. Делаем проверку *мощь+выживание* — все, кто не прошёл её, теряют 1 пункт здоровья до того момента, как доберутся до источника воды.

Пробираясь по склону холма под всё сильнее пакующим солнцем, вы, наконец, доходите до той стадии, когда уже готовы убить за глоток воды. Проверьте *самообладание!* Все, кто не прошёл, получают состояние в *апатии* (персонаж способен предпринимать лишь самые простые действия (на усмотрение ведущего). Он полностью погружается в свою драму и не может заниматься чем-либо, требу-

ющим сосредоточенности). Похоже кого-то дальше придётся нести более стойким.

Жажда лишь чуть отпускает, когда вы скрываетесь от солнца в тени трехметрового частокола. Но при этом во рту снова появляется раздражающий вкус паутины и песка. Внутри вы понимаете, что за забором Вас ждет тот самый враг, которого вы боялись встретить — Жажда! **Если герои медлят,** то все способные самостоятельно передвигаться снова проверяют *мощь+выживание*, рискуя своим здоровьем. Это определяет, кто может двигаться, а не прошедшие проверку получают весь букет: здоровье и самообладание -1 + состояние *апатия*.

20 метров до блокауза кажутся 20-ти километровым переходом. Как назло, с этой стороны нет двери, лишь узкие окна второго этажа заброшено и сожалеюще глядят на вас!

За углом тоже нет двери, за то похоже, что окна-бойницы расположены по периметру. Кто бы ни был архитектором этого сооружения, а он придумал неплохой пункт обороны человек на 20-30. Но вас явно меньше и сил убивать за воду уже не осталось. К счастью, дверь имеется - с противоположной стороны от ворот в частоколе. И первое, что бросается вам в глаза — это не отсутствие хозяев, а батарея бочек.

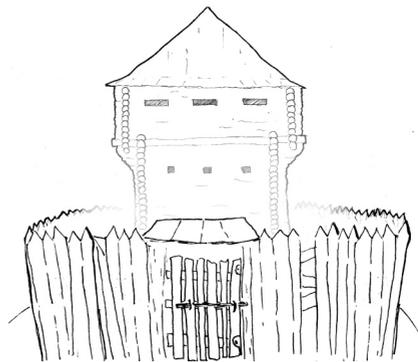
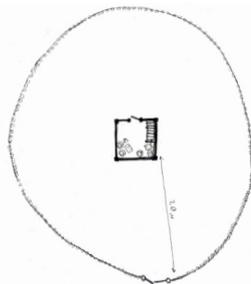
**[!]** Для ведущего: Здесь все у кого осталось только половина или менее очков самообладания и/или есть состояние в апатии, теряют это состояние и, почувствовав вкус жизни, бросаются к первой попавшейся бочке и пьют, не глядя, и не думая. В ней Ром! Вообще, здесь во всех,

**кроме одной (самой дальней - с водой) бочках Ром. А он на молодые организмы в авантурных романах действует однозначно.**

В одной из бочек с продырявленной крышкой, есть вода. Почти на всех бочках знак черепа со скрещенными костями

Напившись, вы не вышли, а выбежали из форта с победными криками, как будто сокровище уже у вас дома. Навстречу приключениям!

**Для ведущего: Если группа [!] разделилась или в полном составе осталась в Форте, то к середине дня (это время не обязательно) поднимается страшная вонь гнили и разложения: похоже где-то неподалеку испаряется болото или могильник, причем ужасно быстро и вонюче. Запах выгоняет вас из форта.**



## Эпизод 3. Тайна из болота

[!] *Пока игроки бегут в пьяном кураже, ведущему следует напомнить, что где-то на острове их ищут пираты. Пиратов много, и они взрослые, а персонажи игроков ещё дети, хоть и старающиеся выглядеть, как взрослые.*

**В болоте.** Более-менее рассудительность вернулась к вам, когда ноги окончательно промокли в воде. Итак, что мы имеем? Оглянувшись и сверившись с компасом, вы понимаете, что преодолели примерно половину пути к середине северной горной гряды. Но теперь стоите на топкой почве на треть голени в воде, проверка по *мощь+атлетика*, чтобы не увязнуть (можно получить помощь). Запах сырости, органического разложения раздаётся со всех сторон. В ушах стоит пицание и жужжание местной фауны. Изредка, то там, то здесь появляются всплески воды. До леса, из которого вы выбежали метров 100–150, он продолжается и впереди метров через 200. А тем временем на краю зрения промелькнуло что-то необычное.

Приглядевшись, вы видите, что во, вроде, стоячей воде медленно-медленно слева от вас плывёт бревно. Может там есть течение? Куда двинетесь?

### Крокодил

Здоровье 3. Атака 3. Броня 2.

*Зубы:* укусы зубами, атака +1

*Хвост:* удар хвостом, атака +1, дополнительный успех, полученный при атаке, позволяет отбросить цель на среднюю дистанцию и/или сбить с ног.

## Эпизод 4. Договор контрабандистов

В этот раз, пробираясь через заросли значительно аккуратнее, вы смогли избежать всех неприятностей и неожиданностей, пока не оказались вблизи гор. У подножия гуляет и завывает ветер, заглушая другие звуки. Жара стала меньше чувствоваться, а между листьями открывается прекрасный вид на горы и, срывающийся с них водопад немного северо-западнее вас. Уже в подлеске вы видите, что на другом берегу реки, начинающейся от водопада, группа людей в мундирах переносят какие-то сундуки и мешки. В то же время ваша скала-маяк немного точнее. Пойдете ли вы к ним или попытаете пробраться незаметно к нужной скале?

### Французские мундиры

**(контрабандисты):** 2 отряда (одни носят, другие охраняют), уровень угрозы 2, мушкеты — атака 3.

*Для ведущего: Им нет особого дела до мальчишек, если на последних нет формы какой-либо страны. Могут припугнуть, но преследовать не будут.*

Отбежав порядочное расстояние от реки, вы внезапно понимаете, что в тени водопада укрываются ступени в скале, ведущие, видимо, к самой вершине. Выберите вы другой путь, — прошли бы мимо и не заметили! Подъем оказался не самым легким после нервотрепки последних двух дней. Несмотря на то, что окружающие скалы хорошо скрывали

вас от ветра и посторонних взглядов, общая усталость и солидная высота ступенек из обычного разогрева мышц у вершины превратилась в адскую боль! Тем временем ступени вас привели в небольшую скальную пещеру, странно расположенную так высоко. Стемнело... Необходимого дерева не видно. Холодно. Осмелитесь ли вы разжечь костёр на ночь из подручных материалов, чтобы согреться и, возможно, выдать своё местоположение?

Если костёр разожжён, то герои обнаруживают контрабандисты.

**Разведка: Приспешник лейтенант Бруно** (фехтование 2, стрельба 2) в сопровождении отряда статистов с уровнем угрозы 1.

Лейтенант Бруно начинает диалог с фразы: *«Так, уж не заблудились ли вы?»*

**[!]** *Для ведущего: Он осторожен и подозрителен. Помогать героям не станет, но и мारать руки убийством детей не будет, если его не спровоцировать. В первую очередь он в героях подозревает шпионов, нанятых, ограбленной стороной, либо пытающихся обокрасть конкурентов.*

*В принципе, поняв, что угрозы с этой стороны можно не ждать, и чтобы поскорее расстаться он может даже обмануть, пригласив на корабль «Ищущий ветер» через двое суток. Только корабль этот уже утром отплывает. Его цель как можно скорее вернуться к горячему костру, убедившись, что рядом нет королевских войск.*

Если огонь не разожжён, то каждый член партии проверяет своё *мощь+выживание(-1)*. В случае неудачи придётся  $-1$  к здоровью и самообладанию. За каждого не прошедшего проверку старт из пещеры откладывается на 2 часа. Затем, исходя из времени старта, ведущий может дать или дополнительную проверку по жажде или сделать засаду в следующем эпизоде необнаружимой (или и то, и другое). Утром при солнечном свете отчётливо видно одинокую секвойю, возвышающуюся над лесом.

## Эпизод 7. Засада

Подойдя к секвойе, если не было сделано заявок на обнаружение засады, то герои слышат залихватистый свист сзади и сверху. Это настолько неожиданно, что вы вздрагиваете. Тем временем с гиканьем и криками из кустов и с ветвей деревьев спрыгивают ваши старые знакомые — пираты. Похоже вы окружены и боя не избежать:

— *Ну что, доигрались в прятки, голубчики! Что же вы нас так быстро покинули? А как же наш гонорар?* — говорит капитан Сворден. Он по-прежнему одет в потрепанный расстёгнутый камзол, из-под которого видна видавшая виды «счастливая» матроска. От него разит перегаром и чесноком. — *Но мы же все джентльмены и не держим зла. Мы понимаем, что у вас тут могут быть дела и проблемы с деньгами, поэтому вы можете отдать нам карту, и мы с вами на этом распрощаемся.*

Далее герои могут решить обстановку мирно, как-то обхитрив пиратов или отдав карту (хотя они предпочтут не оставлять живых свидетелей). Либо не мирно:

— *Отдавайте карту, и мы убьём Вас быстро!* — Пока вы раздумываете, как бы ему ответить, он обращается к своим спутникам — *Эй, Жерман, я же говорил, что все на этом острове рано или поздно приходят к секвойе! А ну живо карту сюда!*

### **Капитан Сворден. ◆**

*Ключевой персонаж. Может привлечь (на усмотрение Ведущего) 1 отряд статистов с уровнем угрозы 1.*

Мощь 3 Сноровка 2 Ум 2 Воля 3.

Школа фехтования *Лианкур* боец +2 к атаке, игнорирует 2 брони  
Фехтование 3 Парирование 2  
Есть пистолет.

После боя или социального решения конфликта с пиратами героям придётся форсировать реку по полусгнившему мостику.



Если они это делают под пулями в спину, то должны прокинуть *акробатику+сноровку*, иначе упадут в реку и ребятишек снесёт на полкилометра ниже по течению к бобровой плотине, где перепуганные и вымокшие они смогут выбраться на берег.

## **Эпизод 8. Почти последняя тайна**

Наконец вы достигаете заветного места. Судя по карте — это и есть пещера в южном массиве гор. В южном предгорье нет деревьев, лишь пронзающий до дрожи ветер с океана. Серые холодные скалы молчаливо окружают вас, пока вы подходите к заветной пещере. Внутри темно и... пусто.

На полу, припорошённом довольно толстым слоем земли с песком, множество отпечатков сапог. *Ум+наблюдательность(-1)* или срабатывает ловушка, и все попадают в верёвочную сеть из корабельных канатов, а откуда-то изнутри скалы доносится слабый звук рынды (у Мао звенит колокол, отзвук которого, напоминая героям корабельные склянки). Если проверка пройдена, то при дальнейшем осмотре пещеры вы находите верёвочный механизм, способный подвесить вас к потолку, и канат, который тянется через блок в щель за огромным камнем. Присмотревшись внимательно, вы видите прочерченную параллельно камню полосу на полу, большей частью укрытую землёй. Очистив пол от земли, вы видите, что камень лежит на левой части фрагмента пола, напоминающей вытянутый прямоугольник (работает, как нажимная пластина).

Внутри, первое, что бросается вам в глаза — это невысокий полный человек в капитанской треуголке с ужасно сильной одышкой. Он одет в форменный камзол, застёгнутый на одну пуговицу, но вы никак не можете вспомнить из какой он страны. Фразы и вопросы Мао:

— Я капитан Мао, а вы масло привезли? — Отлично!

— Что с сокровищами? Да этот остров просто залит кровью пиратов и контрабандистов! И те, и другие постоянно распускают слухи о зарытых здесь сокровищах, и убивают друг друга ради них... Но давно уж не хранят их здесь.

— А бутылку бросил в море я, когда заметил, что без машинного масла я не смогу запустить свою субмарину «Ламинарию», а здесь, как назло, нет никаких ни растений, ни полезных ископаемых, из которых можно было бы его произвести безопасно. Жаль лишь, что пираты, откликнувшись на большинство бутылок, самонадеянно не брали с собой масло. Ну, что же мы? Пойдемте, я покажу вам свою «малышку» и на кормлю вас.

Перед вами предстаёт веретенообразной формы подводная лодка около 70 м в длину и 60 в ширину. На фоне субмарины стоит небольшой столик возле каменной скамьи, а несколько раскладных стульев рядом смотрятся совсем крошечными.

— Позвольте вас немного угостить — проговорил капитан и исчез в люке своей субмарины — фрикасе из креветок, брандада из трески, клафути из тунца и мусс из белой рыбы с соусом из

креветок. Херес 1556 года. Ну, а пока вы наслаждаетесь нашей встречей я готов ответить на ваши вопросы.

— Клада, в традиционном смысле этого слова, — нет. Но уже то, что вы видели мою субмарину, является редким везением. К тому же я готов немного вознаградить вас иначе. Чего бы вы хотели достичь в жизни?



## Тайное становится почти явным или отдалённа карма.

[!] *В зависимости от ответов персонажей надо распределить по описанным ниже категориям, а потом зачитать им их будущее:*

- ▶ **Учёный** — занимался исследованиями, а потом стал популярным публичным лицом столичного Университета. Его можно часто встретить с лекциями для всех желающих, а не только для учёных мужей. Злые языки говорили, что он получает свои учёные звания за популизм и политику. С другой стороны, находились политики, которые утверждали, что он ведёт двойной образ жизни, и его непопулярная сторона личности занимается самыми тайными проектами государства!
- ▶ **Связной** — со временем он стал завсегдатаем баров, и жизнь его пошла под откос. Через 2 года после наших событий он внезапно пропал на 2 месяца, а потом снова о нем заговорили, но уже как о теновом бароне, держащем в руках преступный мир городка от мошенников и до контрабандистов.

- ▶ **Политик** — через два года внезапно стал помощником мэра в одном портовом городе. Ходили слухи о его связях с контрабандистами, но т. к. никто этого доказать не смог, то ещё через 2 года он победил на выборах и сам стал мэром. С тех пор его город прославился, как туристический, где можно повидать и приобрести товары не только с побережья, но и из далёких заморских стран.
- ▶ **Исследователь** — ну, а с этим все просто, через пару месяцев он отправился за пивом и... не вернулся. С тех пор его никто не видел и не слышал... Ну, может быть за исключением перечисленных ранее лиц.



---

Автор: Кордюков Василий.  
Вёрстка: Карпов Илья.  
Иллюстрации: Карповы Илья  
и Никита.







Ролевая игра плаща и шпаги

# Авантюрный век



АД 1737

Имя персонажа: \_\_\_\_\_ Кредо: Свобода  
 Происхождение: Аристократ Доход: 3  
 Языки: \_\_\_\_\_

### Характеристики

Мощь ●●●○○ Сноровка ●●●●○ Ум ●○○○○ Воля ●●○○○

### Общие навыки

Атлетика ○○○○○ Акробатика ●●○○○ Поиск ○○○○○ Азартные игры ○○○○○  
 Верховая езда ○○○○○ Скрытность ○○○○○ Манипулирование ●○○○○ Запугивание ○○○○○  
 Фехтование ●○○○○ Стрельба ○○○○○ Наблюдательность ○○○○○ Обман ●●○○○

### Специальные навыки

Выживание ●○○○○ Взлом ○○○○○ Медицина ○○○○○ Торговля ○○○○○  
 Судовождение ○○○○○ Исполнение ○○○○○ Наука ○○○○○ Уличное чутье ○○○○○  
 Военное дело ○○○○○ Ловкость рук ○○○○○ Окультизм ○○○○○ Этикет ○○○○○

### Достоинства

Вольт

Боец импровизатор

### Сверхъестественные способности

### Недостатки

Импульсивный

### Пункты эфира:

### Оружие

Тип	Атк.	Пар.	Дист.	Свойства
<u>Шпага</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>бб</u>	

### Имущество

### Здоровье



### Самообладание



Пункты опыта \_\_\_\_\_





# Авантюрный век



АД 1737

Имя персонажа: \_\_\_\_\_ Кредо: Самоуверенность \_\_\_\_\_  
 Происхождение: Буржуа \_\_\_\_\_ Доход: 2 \_\_\_\_\_  
 Язык: \_\_\_\_\_

### Характеристики

Мощь ●●●○○ Сноровка ●●●○○ Ум ●●○○○ Воля ●●○○○

### Общие навыки

Атлетика ●●○○○ Акробатика ●○○○○ Поиск ○○○○○ Азартные игры ○○○○○  
 Верховая езда ○○○○○ Скрытность ○○○○○ Манипулирование ○○○○○ Запугивание ○○○○○  
 Фехтование ●○○○○ Стрельба ○○○○○ Наблюдательность ●○○○○ Обман ○○○○○

### Специальные навыки

Выживание ●○○○○ Взлом ○○○○○ Медицина ○○○○○ Торговля ○○○○○  
 Судовождение ○○○○○ Исполнение ○○○○○ Наука ○○○○○ Уличное чутье ○○○○○  
 Военное дело ○○○○○ Ловкость рук ○○○○○ Окультизм ○○○○○ Этикет ○○○○○

### Достоинства

Амбидекстер \_\_\_\_\_

Бокс \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Недостатки

Задиристость \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Сверхъестественные способности

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Пункты эфира:

### Оружие

Тип	Атк.	Пар.	Дист.	Свойства
Шпага	1	1	бб	
_____				
_____				
_____				

### Имущество

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Здоровье  
 ○○○○○○●○○○○○

Самообладание  
 ○○○○○○●○○○○○

Пункты опыта \_\_\_\_\_

