

СТАНЦИЯ ПРОГЛЯД
ОБРАЗЕЦ

loremessstudio

Muscles & Mustaches

Для игры потребуется как можно больше костей d6

Добро пожаловать в мир мускулов и усов!

Мужчины здесь вылупляются из бицепсов друг друга, живут по законам тренажёрки и решают конфликты, соревнуясь в силе или демонстрируя мышцы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Станьте мужчинами

Игра начинается с рождения новых мужчин. Первым делом им нужно дать крутые имена, например **Шварцнольд**.

Затем нужно взглянуть на их физическую форму. Для этого каждый игрок бросает **6d6** по таблице и прокачивает выпавшие группы мышц.

На этапе генерации мышцы можно прокачать только до **2**. Остальные **d6** в этой группе, как и **d6** со значением **6**, сгорают.

- Грудь
- Руки
- Спина
- Кор
- Ноги
- Пропускал тренировки

Мышцы можно напрягать столько раз, на сколько прокачана каждая группа. Для этого надо бросить равное максимальному уровню мышцы количество d6.

Если какие-то группы не прокачаны, значит, напрягать их нельзя. Используя мышцы, каждый раз мужчина получает по одному напряжению в этой группе, сбросить которые можно во время отдыха.

В этой игре для разных событий значения на кубах считаются по-разному. Где-то важны индивидуальные успехи, а где-то сумма всей группы.

Белки, жиры и углеводы

Имея нужное количество **БЖУ**, мышцы можно прокачивать во время отдыха, но только до **2**. Тренер может рассказать, как прокачаться до **3**.

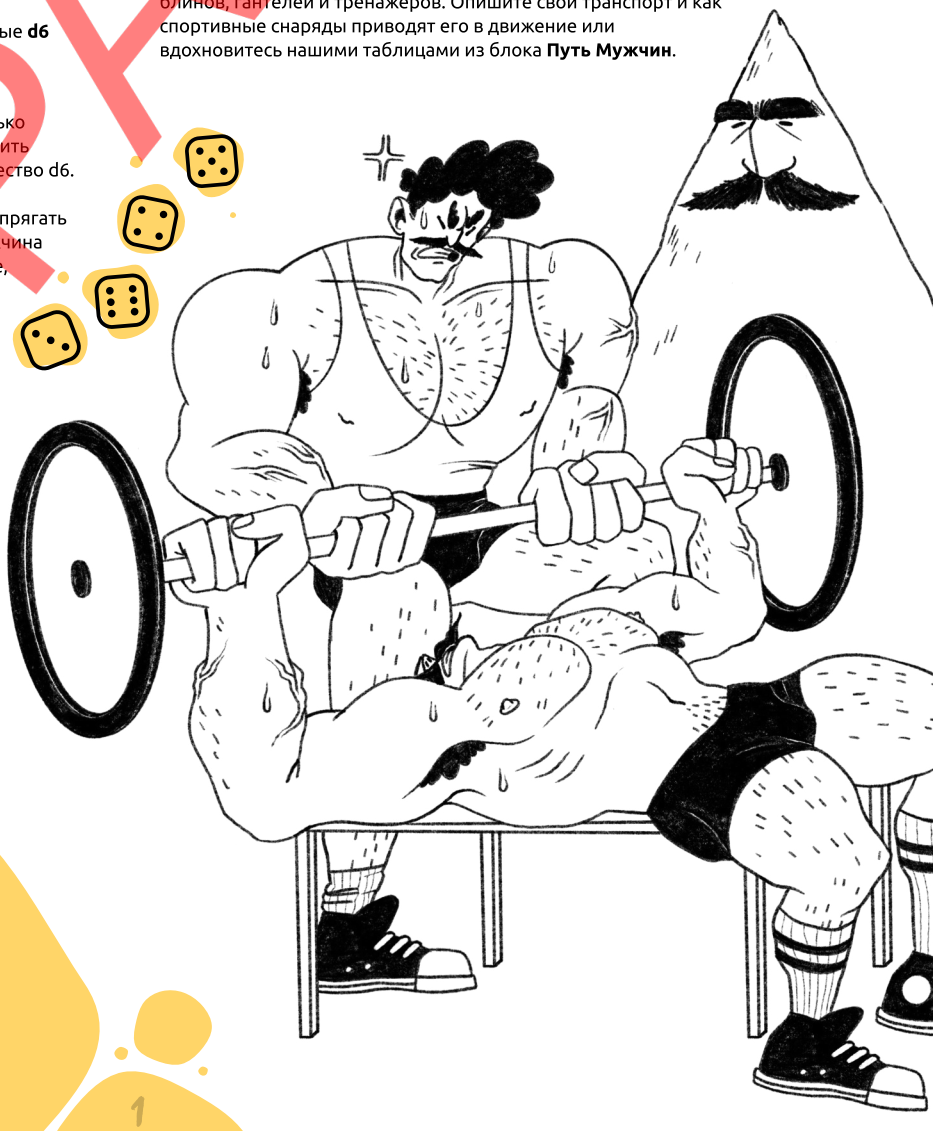
Шварцнольд выбросил на 6d6: 1, 2, 2, 2, 5 и 6. Теперь у него грудь и ноги на 1, а руки на 2. Третий d6, на котором выпало 2, и d6 с 6 — сгорели.

Это значит, что отдохнув, он может по одному разу напрячь ноги и грудь, бросив 1d6, а также два раза руки, бросая каждый раз 2d6.

Станьте командой

Когда новые мужчины сформировались, они собираются в команду, которой нужно крутое название, например Железный Металл. Как правило, команда состоит из трёх мужчин.

Теперь команде нужен **мужчиномобиль**, собранный из штанг, блинов, гантелей и тренажёров. Опишите свой транспорт и как спортивные снаряды приводят его в движение или вдохновитесь нашими таблицами из блока **Путь Мужчин**.



КРОВЬ...

Все новые мужчины обязаны найти и поднять Золотую Гантель. У вас есть три дня, чтобы подготовить тела к главному испытанию в вашей жизни. Отправляйтесь в путешествие на мужчиномобиле!

Каждый день вы будете посещать до трёх событий. Это могут быть:

- **Знакомства с тренерами**

  Если вы сумеете впечатлить легендарных мужчин, они научат **качать мышцы до 3**.

- **Челленджи в тренажёрках**

  Другие мужчины предложат вам испытания и наградят **БЖУ**.

- **Знакомства со споттерами**

  Подвезите мужчину до тренажёрки, а по дороге он вас подстрахует.

- **Позирование**

  Сразитесь с агрессивными флорой и фауной. У них тоже есть мускулы и усы!

- **Гонки**

  Обгоните на **мужчиномобиле** других мужчин.

Мастер определяет порядок событий броском **d6**, но если у него выпало **6** — вы сами можете выбрать событие.

После трёх событий наступает отдых, во время которого можно подкачаться, сделать кардио, а также сбросить напряжение.

С **предтренником** перед отдыхом можно посетить дополнительное событие. Игроки также могут отдохнуть **в любой момент**, отказавшись посещать очередное событие.

Смотри про ОТДЫХ на следующей странице



...И ПОТ!

1. ТРЕНЕР

Если впечатлить **тренера**, он расскажет, как прокачивать мышцы до **3.** Для этого необходимо один раз напрячь все группы мышц и сложить выпавшие на **d6** результаты. Нужное количество мужчин соответствует номеру дня. Тренер останется впечатлён, если преуспеют либо все, либо большинство.

Тренеры учат прокачивать определённые группы мышц, и только усатые разбираются сразу во всех и предлагают выбрать одну конкретную, но и требования к физической форме у них выше.

В первый день Железный Металл встречают усатого тренера. У Шварцнольда спина — 1, кор — 1 и грудь — 2, поэтому он бросает 4d6. У него выпадает 3, 2, 6 и 4, что суммарно даёт 15, и этого достаточно, чтобы впечатлить тренера. Он предлагает выбрать любую группу мышц, которую научит прокачивать до 3. Железный Металл выбирают грудь: теперь на отдыхе каждый, у кого грудь уже прокачана до 2, сможет увеличить показатель до 3, употребив 3 БЖУ.

2. ТРЕНАЖЁРКИ

В **тренажёрках** предлагают **челленджи**: мужчинам нужно напрягать конкретные группы мышц, набирая необходимое количество успехов за определённое количество подходов. В этой игре успехом считаются значения **4–6**, остальные — провалом. Необходимое для участия в челлендже количество мужчин соответствует номеру дня. Преуспеть должны либо все, либо большинство.

Если у хозяина тренажёрки есть усы, диапазон успеха увеличивается до **5–6**. Если же даже у тренажёра есть усы, успехом считается только **6**. За победу в челлендже каждый участник получит равное номеру дня количество **БЖУ**.

На второй день у Железного Металла челлендж на грудь от усатого хозяина тренажёрки. Первым идёт Шварцнольд. Ему надо собрать 4 успеха за 3 подхода. За первый день он сумел набрать 3 БЖУ и прокачал на отдыхе грудь до 3, так что для него челлендж выглядит выполнимым.

Но следом пойдёт его спутник, у которого грудь 1 и одни усы. У него нет шансов набрать 4 успеха. Мужчинам не под силу этот челлендж, так что они отправляются дальше.

3. СПОТТЕР

Споттер позволяет каждому мужчине один раз за событие перебросить 1d6. Он будет в команде до тех пор, пока вы не доедете до тренажёрки, и только усатый споттер присоединится к команде до конца.

4. ГОНКИ

Во время **гонки** мужчины по очереди напрягают свои самые сильные группы мышцы и складывают результаты. Получившееся число — скорость мужчиномобиля. Если она выше, чем у соперников, мужчины побеждают и получают БЖУ. Проигрывают — отдают свои.

Если мужчиномобиль соперников с усами, то его скорость выше. Кроме того, скорость их мужчиномобилей пропорционально возрастает с каждым днём.

В конце второго дня Железный Металл участвуют в гонке против Молниеносных Орлов. Их мужчиномобиль с усами, так что гонка обещает быть жаркой. Шварцнольд напрягает грудь — самую сильную свою мышцу. На 3d6 он выкидывает 1, 2 и 5, что добавляет 8 к общей скорости мужчинобиля Железного Металла. Следом кидают его спутники: первому помогают усы и он добавляет к скорости 15, второй — 11. Суммарно скорость мужчиномобиля становится 34 и она выше, чем у соперников. Мужчины выигрывают и забирают все БЖУ Молниеносных Орлов.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

5. ПОЗИРОВАНИЕ

Позирование — сложный процесс, который требует тактического планирования. Все мужчины, сверяясь с **таблицей позирования** (ниже), выбирают, какие группы мышц будут демонстрировать. Одни имеют **преимущество** над другими: это значит, что при позировании мужчина один раз перебрасывает все провалы. Другие имеют **помеху**, и тогда перебрасываются уже успехи.

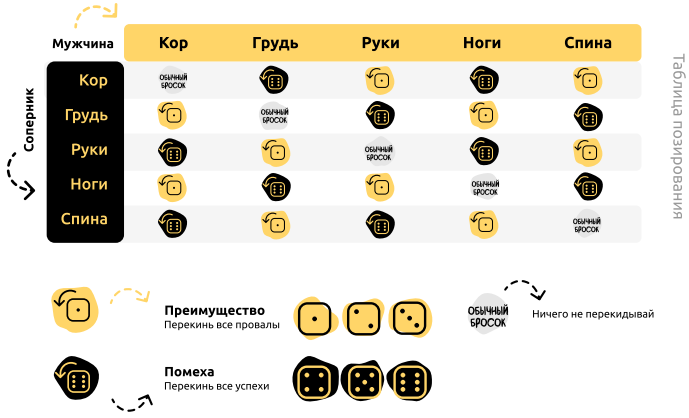


Таблица позирования

В зависимости от дня, позирование может длиться несколько раундов. Соперники всегда позируют одной и той же группой мышц. Чтобы выиграть, мужчинам надо суммарно набрать больше успехов, чем сложность соперника. Усатый соперник может иметь две группы мышц и выбирать, какой из них он позирует в текущем раунде.

На третий день Железный Металл сталкиваются с Синтоловым Бицератопсом, его сложность 5, а значит, столько успехов суммарно мужчинам нужно набрать, позируя перед ним.

На вредном жирном кубике выпадает 4, и теперь это значение считается провалом. Шварцнольд уже напрягал грудь и кор в предыдущих событиях, так что ему остаётся только позировать против рук Бицератопса кором с помехой. Он выбрасывает 5, но должен перебросить эти успехи. Выпало 4 — это провал.

Теперь вся надежда в этом раунде на его спутников, но они набирают только два успеха, что ниже сложности соперника. Следующие 4 раунда изматывают мужчин и они проигрывают позирование. Спортпит Бицератопса остаётся при нём.

СИНТОЛЬЩИК

Синтольщики — особо опасные соперники в позировании. Перед тем как соревноваться с ними, нужно кинуть вредный жирный кубик — выпавшее на нём значение так же будет считаться провалом. Он оказывает негативное влияние на всех мужчин, от которого можно избавиться, сделав кардио во время отдыха.

За победу в позировании мужчины получают спортпит.

Гейнер
Все мужчины могут прокачать одну группу мышц до следующего уровня без БЖУ

Предтренник
До конца следующего отдыха все мужчины могут посетить четвёртое событие за день

BCAA
Все мужчины могут снять напряжение, не совершая отдых

L-Карнитин
Все мужчины могут избавиться от действия одного вредного жирного кубика, в том числе и на усах

Креатин
До конца следующего отдыха все мужчины могут прокачать одну группу мышц на 1

Омега-3
До конца следующего отдыха все мужчины получают полезный жирный кубик

ОТДЫХ

Мужчины всегда отдыхают после событий дня. Во время отдыха они снимают все напряжения, а также могут подкачать мышцы или сделать кардио — одно из двух. В любой момент они могут принять BCAA или взять отдых вместо очередного события, но если мужчины отдыхают два раза подряд, то получают вредный жирный кубик, который нужно бросить в конце отдыха. Избавиться от вредного жирного кубика можно, приняв L-карнитин.

ПРОКАЧКА МЫШЦ

За один отдых можно самостоятельно прокачать одну любую группу мышц на 1, максимальное значение – 2. Прокачиваться до 3 может научить только тренер, но, употребив Креатин, до конца следующего отдыха можно дополнительно прокачать одну группу мышц на 1 (в том числе и до 3).

Чтобы довести мышцы до определённого уровня, нужно употребить соответствующее количество БЖУ или Гейнер, а затем эпично описать тренировку. Все за столом должны это оценить.

Шварцнольд употребляет 2 БЖУ и поднимается на вершину горы, чтобы сделать подход к Т-грифу. Мозолистыми руками он берётся за рукоятки и начинает упражнение. С каждым повторением в небе раздаются раскаты грома. Когда начинает казаться, что силы на исходе и широчайшие идут в отказ, разряд молнии бьёт в них, мускулы раздуваются, капли пота градом падают на камни. Шварцнольд заканчивает упражнение и демонстрирует всем свою новую спину на 2.

ЗОЛОТАЯ ГАНТЕЛЬ

Утром четвёртого дня начинается главное испытание в жизни каждого мужчины — встреча с Золотой Гантелью. Оно состоит из трёх событий: гонки, позирования и челленджа.

Результат каждого события оказывает влияние на следующее и требует максимальной концентрации: напрягая одну группу мышц в первом событии, мужчина уже не сможет напрячь её в следующих.

ДАЛЬШЕ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА
И РАЗДЕЛ ДЛЯ МАСТЕРА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЭТО ЛИСТ ПЕРСОНАЖА – ОБВОДИ ЛИНИИ, ЧТОБЫ ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ СВОИ МЫШЦЫ

СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ИМЯ МУЖЧИНЫ: _____

БЖУ: _____

	УРОВЕНЬ	НАПРЯЖЕНИЕ
ГРУДЬ	☐☐☐	____
РУКИ	☐☐☐	____
СПИНА	☐☐☐	____
КОР	☐☐☐	____
НОГИ	☐☐☐	____
УСЫ	☐☐☐	



☐ **ГЕЙНЕР**

Все мужчины могут прокачать одну группу мышц до следующего уровня без БЖУ

☐ **ПРЕДТРЕННИК**

До конца следующего отдыха все мужчины могут посетить четвёртое событие за день

☐ **BCAA**

Все мужчины могут снять напряжение, не совершая отдых

☐ **L-КАРНИТИН**

Все мужчины могут избавиться от действия одного вредного жирного кубика, в том числе и на усах

☐ **КРЕАТИН**

До конца следующего отдыха все мужчины могут прокачать одну группу мышц на 1

☐ **ОМЕГА-3**

До конца следующего отдыха все мужчины получают полезный жирный кубик

☐ ПОЛЕЗНЫЙ ЖИРНЫЙ КУБИК

☐ ВРЕДНЫЙ ЖИРНЫЙ КУБИК

Чемпионат!

Мужчины рождаются на рассвете.

После того, как игроки сгенерировали своих персонажей, дали им имена и собрали мужчиномобиль из спортивных снарядов, отцы отправляют их на поиски золотой гантели

Итак, мастер. Приготовься провести своих мужчин через три дня приключений по абсурдному миру мускул и усов!

Надеемся, ты прочитал правила для игроков и знаешь, как мужчинам предстоит играть в эту игру. Теперь о том, как тебе предстоит её вести.

Первое и главное — генерируй события! Каждый день бросай **d6**, чтобы определить событие. Если выпало **6**, скажи мужчинам, что они могут сами выбрать, куда хотят отправиться. Затем сгенерируй событие. Как это сделать, написано ниже.

Тебе не нужно бросать d6 за NPC (только вредный жирный кубик), в таблицах есть все необходимые значения. Всё, что ты делаешь — это генерируешь события по таблицам и итерпретируешь результаты.

Не забывай награждать за хороший отыгрыш усами! Каждый день ты должен позволить отрастить их хотя бы одному мужчине.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Готов? Бросай d6!

Тренеры

*Иногда на пути мужчинам будут встречаться **тренеры**, которые подскажут, как прокачать те или иные мускулы, но сперва их надо впечатлить.*

Чтобы сгенерировать тренера, брось **d6** и узнай его сложность. Мужчина должен напрячь все свои группы мышц один раз и сложить выпавшие значения, чтобы тренер обратил на него внимание.

С каждым днём количество мужчин, необходимое, чтобы впечатлить тренера, увеличивается на **1**. Преуспеть должны все или большинство.

Брось **d6**, чтобы определить, какую группу мышц тренер учит прокачивать. Если он с усами, добавь +6 к сложности и позволь игрокам самим выбрать одну любую группу мышц.

Сложность	Группа мышц
3	Грудь
4	Руки
6	Спина
8	Кор
9	Ноги
10	С усами!

Тренажёрка

*Иногда мужчины будут проезжать мимо тренажёрок. В некоторых из них хозяева будут предлагать пройти **челленджи**. Победителей, разумеется, не оставят без награды.*

Сгенерируй челлендж в тренажёрке, два раза бросив **d6**. Первый бросок определяет группу мышц, которую предлагается проверить на тренажёре. Второй — соотношение успехов и подходов.

Усатым может быть как хозяин тренажёрки, так и сам тренажёр. Если выпали усы, успехом считаются **5–6**.

Перебрось, чтобы узнать какую группу мышц надо проверить. Снова выпали усы? Успех только на **6**. Третий раз? Предложи мужчинам самим выбрать группу мышц для челленджа.

Ус x Подх	Группа мышц
1x1	Грудь
1x2	Руки
2x1	Спина
2x2	Кор
3x2	Ноги
3x3	С усами!

Споттеры

*Некоторые мужчины уже доказали всем свою мужественность. Их называют **споттерами**. Они готовы подстраховать мужчин, у которых Золотая Гантель ещё впереди.*

Споттер просит подбросить его до тренажёрки, но до тех пор (пока не выпадет тренажёрка или игроки сами её не выберут) он позволяет каждому мужчине один раз перебросить любой **d6**.

Чтобы сгенерировать споттера, брось **d6** и опиши, как он выглядит.

Если у споттера усы, не имеет значения, заедут мужчины в тренажёрку или нет: он с ними до конца.

Черта
Бронзовая кожа
Великолепный маллет
Красные плавки
Ожерелье из гантелей
Белоснежные зубы
С усами!

Гонки

*Другие участники чемпионата не прочь посоревноваться в скорости **мужчиномобилей**! Мужчинам предстоит напрячь свои самые сильные мускулы!*

Гонка генерируется броском **d6**. Выпавшее значение на кубике — это, во-первых, скорость по таблице, а во-вторых, количество d6, которые надо бросить, чтобы определить, сколько БЖУ можно получить в награду. С каждым днём сложность гонки возрастает, поэтому умножай выпавшую скорость на номер дня.

Выпали усы? Выбери скорость, умножь на день, а затем добавь **1d6** к ней и **1d6 БЖУ** к награде.

Мужчиномобиль может иметь только одни усы.

Скорость
10
11
12
13
14
С усами!

ПОЗИРОВАНИЕ

*Путешествуя, мужчины встречают диковинных созданий флоры и фауны с мускулами и усами, а также таинственных **синтольщиков**. Все они предлагают попозировать с ними, а за победу награждают спортивным питанием.*

Сложность соперников равна **2 + номер дня**. Позируя, мужчины должны собрать такое же или большее количество успехов. Чтобы сгенерировать соперника, брось d6 и определи его тип.

Описывая соперников, ты можешь использовать предложенные нами описания (смотри таблицу в блоке Путь Мужчин) вроде Столбоногого Мамонта, а можешь придумывать свои.

У соперника могут быть только одни усы.

С каждым днём соперники не только становятся сильнее, но и позировать с ними приходится дольше!

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ – 1 РАУНД
ВТОРОЙ ДЕНЬ – 3 РАУНДА
ТРЕТИЙ ДЕНЬ – 5 РАУНДОВ

Не синтольщик — это стандартный представитель флоры и фауны мира Мускулов и Усов. Брось **d6**, чтобы определить, какой группой мышц он будет позировать. Выпали усы? Выбери две группы.

Мускулы синтольщиков брызжут маслом, поэтому перед началом позирования брось **вредный жирный кубик**. Затем брось **d6**, чтобы определить группу мышц для позирования. Выпали усы? О нет! Масло попало на усы мужчинам и теперь они не дают им дополнительные **d6**!

ТИП	ГРУППА МЫШЦ	НАГРАДА
НЕ СИНТОЛЬЩИК	Грудь	Гейнер
	Руки	Предтренник
	Спина	BCAA
СИНТОЛЬЩИК	Кор	L-карнитин
	Ноги	Креатин
	С усами!	Омега-3

ЗОЛОТАЯ ГАНТЕЛЬ

Утром чертвёртого дня мужчины встречают Золотую Гантель. Подобно мужчиномобилю, она несётся вперёд, поднимая клубы пыли. Настало время догнать её и поднять!

Для начала брось **d6**. Если выпало **6**, значит, Гантель с усами!

Чтобы поднять Гантель, мужчинам необходимо пройти три события: **гонку**, **позирование** и **челлендж**. Результат каждого события оказывает влияние на следующее, успех в гонке делает легче позирование и т. д. Для этого нужно приложить все силы: напрягая одну группу мышц в первом событии, мужчина уже не сможет использовать её в следующих.



Чтобы **догнать** Золотую Гантель, мужчины напрягают свои самые сильные группы мышц и складывают выпавшие значения. Если сумма больше скорости Гантели, её можно обогнать.

Позирование длится один раунд. Мужчины выбирают, какими мускулами они позируют, но против Гантели не может быть помех или преимуществ. Чтобы победить, мужчинам надо в сумме собрать больше успехов, чем сложность Гантели.

Челлендж заключается в том, чтобы поднять Гантель любой группой мышц. Мужчины могут пробовать по очереди, поднимая гантель с помощью разных мышц.

ТЕ, КОМУ УДАЛОСЬ ПРЕУСПЕТЬ В ЧЕЛЛЕНДЖЕ, ТЕПЕРЬ СЧИТАЮТСЯ НАСТОЯЩИМИ МУЖЧИНАМИ И ГОТОВЫ К НОВЫМ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ В МИРЕ МУСКУЛОВ И УСОВ!

ПУТЬ МУЖЧИН

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ	
Травмоопасные	Торнадо
Доминирующие	Кобры
Мы —	Орлы
Сверхзвуковые	Сорвиголовы
Тягающие железо	Молнии
Бесконечные	Лезвия

ДВИЖОК	УСКОРИТЕЛИ
Велотренажёр	Машина Смита
Степпер	Гакк-машина
Штанги	Кроссовер
Гантели	Бицепс-машина
Беговая дорожка	Хаммер
Ролики для пресса	Рычажная тяга

Собери свой **мужчиномобиль** и опиши, как спортивные снаряды приводят его в движение. Движок может быть только один, остальные тренажёры являются надстройкой.

У тебя может быть любая **растительность** на лице, но вот какую чаще всего отращивают мужчины.

УСЫ	БАКИ	БОРОДЫ
Подкова	Парус	Утиный хвост
Велосипедный руль	Ретта	Якорь
Зубная щетка	Фавори	Лопата
Карандаш	Классические	Ширма
Шеврон	Сросшиеся	Козлиная бородка
Абажур	Сенаторские	Морж

Генерируя соперника, реши, кто лучше подходит для ситуации, в которой оказались мужчины — флора или фауна. Затем подбери подходящее для выпавшей группы мышц или усов описание.

ФЛОРА	ФАУНА	ОПИСАНИЕ
Растительность *берёза, камыш, пшеница, секвойя*	**Молюск** *осьминог, мидия, ахатина, каракатица*	**Грудь** *сисястый, грудастый*
Камни *скала, гора, валун, каньон*	**Рептилия** *ящерица, черепаха, крокодил, лягушка*	**Руки** *мощнорукий, бицепсовый*
Вода *река, озеро, водопад, болото*	**Мелкое млекопитающее** *выхухоль, лори, хомяк, ёж*	**Спина** *широчайший, ромбовидный*
Воздух *туча, облако, смерч, хабуб*	**Среднее млекопитающее** *опоссум, бобёр, енот, ленивец*	**Кор** *крепкопузый, кубобрюхий*
Земля *дюна, пещера, холм, овраг*	**Крупное млекопитающее** *мамонт, бегемот, медведь, горилла*	**Ноги** *столбоногий, квадрицепсовый, ягодичный*
Небо *солнце, луна, созвездия*	**Динозавр** *тиранозавр, трицератопс, стегозавр, диплодок*	**Усы** *кустистые, шевелящиеся*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЛИЦЕНЗИЯ

This work is licensed under the Creative Commons «Attribution-NonCommercial-ShareAlike» («Атрибуция-Некоммерчески-СохранениеУсловий») 4.0 Всемирная License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

Вы можете свободно:

Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате

Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

При обязательном соблюдении следующих условий:

«Attribution» («Атрибуция») — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.

«NonCommercial» («Некоммерчески») — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.

«ShareAlike» («СохранениеУсловий») — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условияхтой же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.

Без дополнительных ограничений — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.Вы можете свободно:

Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате

Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

При обязательном соблюдении следующих условий:

«Attribution» («Атрибуция») — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.

«NonCommercial» («Некоммерчески») — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.

«ShareAlike» («СохранениеУсловий») — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.

Без дополнительных ограничений — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

loremessstudio

Геймдизайн: Денис Коробов и Джон Кола
Вычитка: Юлия Видро
Вёрстка: Вадим Щербаков
Иллюстрации: Денис Ружицкий
Плейтестеры: Антон Чекмарев, Слава Рубашкин, Даша Волошкина, Саша Соловьев, madest78, ds_kratos, lario13

