



Игроки

Мы в игре

«Вожатство для нас – это игра».

Игра — не просто полезный инструмент в арсенале вожатого. Это его стиль работы и образ мышления.

Каждый вожатый запускает свою **игру**, и, как персонаж, формирует свод правил, задаёт наполнение и логику развития. Он сам решает, как двигаться и в каком направлении, когда нажать на «старт», а когда на «финиш».

Все **игроки** нашей команды зашли на поле в разное время, у каждого свой level и skill, но что важнее всего – сколько бы времени не прошло...

**М
А
Ш
А**

Особое умение: оформление командных работ

Харизма +3: быстрая смена эмоций персонажа и окружающих

Магия: при использовании все персонажи проживают в ритме сердца



**М
А
К
С
И
М**

Магия: превращает любой найденный командой предмет в сложный механизм

Интеллект +2: отличает гамбит от рокировки

Особое умение: прыжок в такт музыке



ДАША

Уникальный предмет: Гугл-документ – дает +3 к проработанности мероприятия

Магия: призывает напарника-душницу

Способность: объяснение сложного простыми словами



АНДРЕЙ

Уникальные предметы: очки -
при использовании
исправляются ошибки в
сценариях

Магия: призывает
напарницу-душницу

Интеллект +3, Сила +2, Органы -1



**И
Р
А**

Бонус умения: превращение командных идей в искусство

Ловкость +1: улавливание проходящей информации

Маскировка: превращение в программиста



**В
А
Р
Я**



Способность:
совершенствование командных
проектов

Выносливость +1: устойчива к
локационной обстановке

Заклинание: расположение
к себе окружающих
персонажей

**А
Н
Я**

Мудрость +1: раскладывание командных кадров по таймлайну

Способность: заражение смехом дает +3 к броне других персонажей

Уникальные предметы: словарь - использование дает бонус к запугиванию



КАТЯ

Магия: крафт командного мерча

Бонус к ответственности +3: организация рабочего процесса

Мудрость +3: обучение новых игроков

МЕРЧ ГРЕ



**А
Р
Т
Е
М**

Бонус мастерства: наличие персонажа дает +2 к креативу команды

Харизма +3: выводит на любые эмоции посредством слова

Особые умения: маскировка под окружающую среду



А
Л
Ё
Н
А



Интеллект +1: поиск предметов
реквизита

Заклинание: повышает пункты
здоровья персонажей своим
пением

Магия: призывает Маму на сбор

**Т
Ё
М
А**

Мудрость +1: рациональная критика командных идей

Магия: омоложение - дает -1 к среднему возрасту команды

Особое умение: перемещение границ таймингов



ТАЯ

Заклинание: создание
графических иллюзий
командных работ

Интеллект +2: перевоплощение
поступающих идей

Бонус характера: смена
эмоций в зависимости от
окружающей среды





... **МЫ В ИГРЕ**