

Природа	Котёнок два сырных соуса – карта «Дурак (0)»								Итог
<b>Раздел А</b>	<b>Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика</b>								
<b>Шаг А-01</b>	Уверен, что тебя измеряли в сырных соусах? А вот и не факт! Кинь d8 и впиши +1 под соответствующим номером характеристики:								X
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус от соуса									
<b>Шаг А-02</b>	Какая у тебя игрушка-обменяшка? Брось: <b>d8</b>								
<b>Раздел В</b>	<b>Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа</b>								
<b>Шаг В-01.1</b>	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.								X
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Выпало на d8									
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8	
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2	
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Нач. знач.									
<b>Шаг В-01.2</b>	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус от соуса									
<b>Итог. знач.</b>									
<b>Шаг В-02</b>	Как котёнок два сырных соуса ты начинаешь игру с КЖ равными:								8
<b>Шаг В-03</b>	Определи начальные ПЗ, брось: <b>d4</b>				<b>и прибавь свою ПЛЮ</b>				
<b>Шаг В-04</b>	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								<b>d4</b>
<b>Шаг В-05</b>	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? <b>ТАИ +</b>								<b>d6</b>
<b>Шаг В-06</b>	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? <b>10 x</b>								<b>2d6</b>
<b>Раздел С</b>	<b>Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях</b>								
<b>Шаг С-01</b>	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							<b>d4</b>	
<b>Шаг С-02</b>	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							<b>d2</b>	
<b>Шаг С-03</b>	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							<b>d6</b>	
<b>Шаг С-04</b>	По таблице обычных начальных вещичек брось:							<b>d12</b>	
<b>Шаг С-05</b>	По таблице интересных начальных штукенций брось:							<b>d12</b>	
<b>Шаг С-06.1</b>	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							<b>d8</b>	
<b>Шаг С-06.2</b>	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							<b>d8</b>	
<b>Шаг С-07</b>	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							<b>d8d8</b>	
<b>Шаг С-08</b>	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							<b>d8d8</b>	<b>ПОЗЖЕ</b>
<b>Шаг С-09</b>	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							<b>d8</b>	<b>ПОЗЖЕ</b>
<b>Уровень +</b>	<b>КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня</b>								
<b>Шаг L-01</b>	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.								X
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
На d8 выпало	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	
Нов. значения									
<b>Шаг L-02</b>	Брось	<b>d4</b>	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ						
<b>Шаг L-03</b>	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							<b>d8</b>	

Природа	Муркнижник – карта «Mag (1)»								Итог	
<b>Раздел А</b>	<b>Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика</b>									
<b>Шаг А-01</b>	Определим, Покровитель какого из оккультных путей магии даровал тебе тайные знания. Для этого кинь d4. Описания путей магии найдешь в главе о мурмагии.									
На d4 выпало	1	2	3	4						
Твой путь	Причуды Пернатых	Водяное Ведьмовство	Чешуистые Чарования	Мракобесо Механисто						
<b>Шаг А-02</b>	Для определения Покровителя брось: <b>d4</b>									
<b>Раздел S</b>	<b>Описание заклинаний найдешь в разделе мурмагии, сверхсил и других способностей</b>									
<b>Шаг S-01</b>	Выбери первое стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							<b>d8</b>		
<b>Шаг S-02</b>	Выбери второе стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							<b>d8</b>		
<b>Шаг S-03</b>	Выбери третье стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							<b>d8</b>		
<b>Раздел В</b>	<b>Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа</b>									
<b>Шаг В-01.1</b>	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
Выпало на d8										
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8		
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2		
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Нач. знач.										
<b>Шаг В-01.2</b>	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Бонус / штраф	0	-2	0	-1	0	0	+2	+1		
<b>Итог. знач.</b>										
<b>Шаг В-02</b>	Определи начальные КЖ, брось:				<b>d8</b>	но их не менее:		4		
<b>Шаг В-03</b>	Определи начальные ПЗ, брось:				<b>d4</b>	<b>и прибавь свою ПЛЮ</b>				
<b>Шаг В-04</b>	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								<b>d4</b>	
<b>Шаг В-05</b>	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? <b>ТАИ +</b>								<b>d6</b>	
<b>Шаг В-06</b>	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? <b>10 x</b>								<b>2d6</b>	
<b>Раздел С</b>	<b>Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях</b>									
<b>Шаг С-01</b>	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							<b>d4</b>		
<b>Шаг С-02</b>	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							–	1	
<b>Шаг С-03</b>	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							<b>d6</b>		
<b>Шаг С-04</b>	По таблице обычных начальных вещичек брось:							<b>d12</b>		
<b>Шаг С-05</b>	По таблице интересных начальных штукенций брось:							<b>d12</b>		
<b>Шаг С-06.1</b>	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							<b>d4</b>		
<b>Шаг С-06.2</b>	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							<b>d8</b>		
<b>Шаг С-07</b>	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							<b>d8d8</b>		
<b>Шаг С-08</b>	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							<b>d8d8</b>	<b>ПОЗЖЕ</b>	
<b>Шаг С-09</b>	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							<b>d8</b>	<b>ПОЗЖЕ</b>	
<b>Уровень +</b>	<b>КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня</b>									
<b>Шаг L-01</b>	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
На d8 выпало	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да		
Нов. значения										
<b>Шаг L-02</b>	Брось	<b>d4</b>	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ							
<b>Шаг L-03</b>	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							<b>d8</b>		
<b>Шаг M-01</b>	Изучи новую магию своего пути, по его таблице брось:							<b>d8</b>		
<b>Шаг M-02.1</b>	Чтобы обрести блестяшку ещё одной магии, узнай её путь броском:							<b>d4</b>		
<b>Шаг M-02.2</b>	Изучи новую магию выпавшего пути. По его таблице брось:							<b>d8</b>		

Природа	Полковник пушок – карта «Император (4)»								Итог
<b>Раздел А</b>	<b>Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика</b>								
Шаг А-01	Что звёзды предсказали в твой день рождения? Брось:							d8	
Шаг А-02	Выбери своё стартовое О.Р.У.дие, кинь:							d8	
Шаг А-03	Выбери второе стартовое О.Р.У.дие, кинь (перекинь повтор):							d8	
<b>Раздел В</b>	<b>Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа</b>								
Шаг В-01.1	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
Выпало на d8									
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8	
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2	
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Нач. знач.									
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус / штраф	-1	+2	+1	+1	-1	0	-2	0	
Итог. знач.									
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				d8	но их не менее:		3	
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				d10	и прибавь свою ПЛЮ			
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								d2
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								d2
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							2d10	
<b>Раздел С</b>	<b>Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях</b>								
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d10	
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							d3	
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6	
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12	
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12	
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d4	
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8	
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8	
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8	ПОЗЖЕ
Шаг С-09	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							d8	ПОЗЖЕ
<b>Уровень +</b>	<b>КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня</b>								
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
На d8 выпало	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	
Нов. значения									
Шаг L-02	Брось	d10	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ						
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8	
Шаг M-01	Кинь по таблице О.Р.У.дия и получи ещё одно. Перебрось, если повтор:							d8	

Природа	Стрит Кэт Рояль – карта «Колесо Фортуны (10)»								Итог	
<b>Раздел А</b>	<b>Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика</b>									
Шаг А-01	Сперва узнаем твоё счастливое число. Брось:							<b>d6</b>		
Шаг А-02	Сколько раз в самом начале можешь использовать фокусы? Кинь:							<b>d6</b>		
Шаг А-03	Посмотрим, магия какого из оккультных путей тебе близка. Для этого кинь d4.									
На d4 выпало	1	2	3	4						
Твой путь	Причуды Пернатых	Водяное Ведьмовство	Чешуистые Чарования	Мракобесо Механисто						
<b>Раздел S</b>	<b>Описание заклинаний найдешь в разделе мурмагии, сверхсил и других способностей</b>									
Шаг S-01	Выбери стартовое заклинание из магии своего пути, кинь:							<b>d8</b>		
<b>Раздел В</b>	<b>Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа</b>									
Шаг В-01.1	Для каждой из первых 6 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
Выпало на d6+1							X	X		
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8		
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2		
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Нач. знач.							0	0		
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО		
Бонус / штраф	+1	-1	0	-1	+1	0	+1	-1		
Итог. знач.							+1	-1		
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				<b>d6</b>	но их не менее:		4		
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				<b>d6</b>	и прибавь свою ПЛЮ				
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								<b>d6</b>	
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								<b>0</b>	
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							<b>3d6</b>		
<b>Раздел С</b>	<b>Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях</b>									
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							<b>d6</b>		
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							–	<b>1</b>	
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							<b>d6</b>		
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							<b>d12</b>		
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							<b>d12</b>		
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							<b>d4</b>		
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							<b>d8</b>		
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							<b>d8d8</b>		
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							<b>d8d8</b>	<b>ПОЗЖЕ</b>	
Шаг С-09	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							<b>d8</b>	<b>ПОЗЖЕ</b>	
<b>Уровень +</b>	<b>КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня</b>									
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.									
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X	
На d8 выпало	[ ] да	[ ] да	[ ] да	[ ] да	[ ] да	[ ] да	[ ] да	[ ] да		
Нов. значения										
Шаг L-02	Брось	<b>d6</b>	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ							
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							<b>d8</b>		
Шаг M-01	Изучи новую магию своего пути, по его таблице брось:							<b>d8</b>		

Природа	Реальный Электрический Мяупырь – карта «Смерть (13)»								Итог
<b>Раздел А</b>	<b>Описание выпавших значений найдешь в главе о природе своего котика</b>								
Шаг А-01	Определим, к какой линии котопередач ты относишься?							d8	
Шаг А-02	Определи начальную Сытость, брось:		d8	но она не менее:				4	
<b>Раздел S</b>	<b>Описание своих сил найдешь в разделе мурмагии, сверхсил и других способностей</b>								
Шаг S-01	Выбери первую стартовую силу своей линии котопередач, кинь:							d6	
Шаг S-02	Выбери вторую стартовую силу своей линии котопередач, кинь:							d6	
<b>Раздел В</b>	<b>Здесь значения числовые и просто переносятся в лист персонажа</b>								
Шаг В-01.1	Для каждой из 8 характеристик котика бросай d8 и записывай результат.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
Выпало на d8									
Если выпало	1	2	3	4	5	6	7	8	
То нач. знач.	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2	
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Нач. знач.									
Шаг В-01.2	Прибавь бонус/штраф к нач. значениям и впиши итог в лист персонажа.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	
Бонус / штраф	0	+1	0	-1	0	+1	0	-1	
Итог. знач.									
Шаг В-02	Определи начальные КЖ, брось:				–	но их не менее:		–	
Шаг В-03	Определи начальные ПЗ, брось:				d8	и прибавь свою ПЛЮ			
Шаг В-04	Сколько вкусняшек после пробуждения получишь, если ранее съел их все?								–
Шаг В-05	Сколько раз до пробуждения можешь колдовать сегодня? ТАИ +								d3
Шаг В-06	Сколько хрустяшек у тебя есть в самом начале? 10 x							2d10	
<b>Раздел С</b>	<b>Описание выпавших значений в разделах о стартовых вещах и особенностях</b>								
Шаг С-01	С каким оружием начинаешь? Брось по таблице стартового оружия:							d8	
Шаг С-02	С какой броней начинаешь? Брось по таблице стартовой брони:							–	2
Шаг С-03	Узнаем, на каком транспорте ты преодолеваешь расстояния. Кинь:							d6	
Шаг С-04	По таблице обычных начальных вещичек брось:							d12	
Шаг С-05	По таблице интересных начальных штукенций брось:							d12	
Шаг С-06.1	Если выпала блестяшка, то сперва определи путь магии, бросив:							d4	
Шаг С-06.2	Какое заклинание в блестяшке? Кинь по таблице магии этого пути:							d8	
Шаг С-07	По таблице ужасных и прекрасных черт характера брось:							d8d8	
Шаг С-08	По таблице сомнительных заслуг в этом самом сне брось:							d8d8	ПОЗЖЕ
Шаг С-09	Какому кошачьему божеству поклоняется твой котик? Кинь:							d8	ПОЗЖЕ
<b>Уровень +</b>	<b>КОГДА Муркователь Снов объявит о повышении уровня</b>								
Шаг L-01	Брось 3d8. Увеличь значения характеристик под выпавшими номерами на +1. Повторяющиеся значения НЕ увеличивают на +2 или +3. Макс знач. характеристики: +8.								
Харак-ка	1. ПРЫ	2. БЕС	3. ГРА	4. ПЛЮ	5. ПЯТ	6. ВЕЛ	7. ТАИ	8. УПО	X
На d8 выпало	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	[ ]да	
Нов. значения									
Шаг L-02	Брось	d8	Если выпало больше ПЛЮ, то прибавь это значение к Макс ПЗ, если меньше – прибавь к Макс ПЗ бонус ПЛЮ						
Шаг L-03	Ты обрёл нечто новое. Давай узнаем, что именно. Кинь:							d8	
Шаг М-01	Обрети одну из новых сил своей линии. Перебрось, если сила изучена полностью:							d6	

Сытость	1	2	3	4	5	6	7	8
Дайс голода	d100	d20	d12	d10	d8	d6	d4	–