Оценки работ																	
	Braintrap					Fechka					Koroz					
	Феи	Сюж	Атм	Мех	Итог	Феи	Сюж	Атм	Мех	Итог	Феи	Сюж	Атм	Мех	Итог	Итого
Крещённые в кислотах Райлина	☐	5,5	7,2	9	7,23	☐	5,00	5,40	8,38	6,26	☐	4,80	6	7,30	6,03	6,51
Песня Зеленой рощи	☑	5,00	5	6,5	5,50	☐	3,00	3,00	5,10	3,70	☑	3,50	5,50	4,5	4,50	4,57
Теневой цветок	☑	5,00	7,20	4,5	5,57	☑	6,05	5,95	4,65	5,55	☑	5,50	6	4,5	5,33	5,48
Эверрейн	☐	6,30	8,20	7,20	7,23	☐	5,90	7,40	5,90	6,40	☐	6,5	7,50	6,50	6,83	6,82

Рецензии			
	Braintrap	Fechka	Koroz
Крещённые в кислотах Райлина	Механическое чудо. Приключение не имеет хоть сколько то сильный сюжет, но я и не думаю что он нужен. Автор показал нам его как "гангерскую стрелялку", и вышло это превосходно. Атмосфера кастомного сеттинга присутствует, и описания на отличном уровне, я заценил. Так-же, я очень оценил как ребята подготовились с точки зрения карт, артов и музыки. Это часть их сеттингбука, и не столько основая часть ваншот, но он есть - и это приятно. Что касается механа, я написал - МЕ-ХА-НИ-ЧЕ-СКО-Е ЧУДО. Ребята чудно оргнизовали механ и это видно, последняя боевка это то от чего у меня вывалилась челюсть. Это ОЧЕНЬ хорошо Мне не понравилось как написан сам текст самого приключения, красочные описания есть, но их маловато. Читается очень уныло и неинтересно	Приключение представляет из себя крайне интересную настолку, в которой сошлись множество различных механик. Правила погони, скиллчеленджы, репутация, интересный боссфайт. Автор крайне постарался оправдать описание приключения, как экшонового боевичка, и оно у него отлично вышло. К сожалению остальным частям приключения пришлось просесть, чтобы механика могла показать себя во всей красе. Описательные тексты суховаты, а сюжет не представляет из себя какого-либо особого интереса Отличные арты, музыка, раздаточный материал уже стали отличительной фишкой этого автора и выполнены на уровне.	Сюжетная структура повторяется из предыдущего приключения автора. Интересная механика создания банды. События по приключению не имеют остроты сюжета, вызывающие повествовательные дилеммы, но появляются механические дилеммы с выбором о том, как улучшить ситуацию в финальной сцене. Мобы хорошие. Проверки навыков уместны. Слишком много белых мест, где у игроков должны нарративные права, что обесценивает атмосферу в приключении.
Песня Зеленой рощи	1) дефолт история, ничего интересного. Сюжет очень стандартный и слабоват. 2) отличное оформление, простые красивые карты из DA, шикарное черно-белое оформление. Дополнительный материалов мало, только вышеупомянутое 3) нормальные боевки, есть как просто короткие сражения для повышения динамики, так и интересные боссфайты как ритуал, где надо много драться и есть интересные механики. 4) приключение хорошо написано, читается легко и интересно, но видно что проработки текста было не очень много. Описания очень сухи 5) атмосфера есть, но слабая. Фейской пиздануутости и загадочности как таковой я увидел мало, если бы на месте фей были нежить/драконы/аберации и кто угодо другой и вели себя так-же, почти ничего бы не изменилось.	Приключение представляет из себя стандартный квест по спасению деревни от растений. Сюжет простенький, и в моментах слабо раскрывает себя и персонажей, а основная положительная концовка не состыкуется с тем, что было в документе. Описательные тексты простенькие, атмосфера в целом с трудом передает опасность от нападения растений. Простенькие боевки с чуть-чуть разнообразными противниками и ооооочень мало проверок навыков для персонажей. Невероятно крутая идея с доспехами. АХРЕНЕННЫЙ черно-белый стиль картинок и арт куба, но все же автор не смог выдержать этот стиль везде. Карты простые. Артов покаий нет. Музыки нет.	Отсутствие морального выбора. Вместо него только иллюзия. Описательные тексты простые и без эмоций. Чисто перечисление фактов. Очень много боёвок с заразами. Случайные энкаунтеры очень топорные. НПСы не впечатляют и не заставляют задуматься. Отличные эльфийские доспехи. Хороший визуальный стиль, но мало картинок.
Теневой цветок	1) история любви. Интересная, но как будто не докрученная, и при том сильно 2) оформление чудовищное, читать очень тяжело, статблоки ужасно оформлены. Автор хотел сделать хорошо, но получился пиздец. 3) пустоватые боевки, как будто неочем, что они есть, что их просто описать по "правилам крутости", контент не потерятся. Его нет 4) Хорошо написано, виден четкий "анимешный" стиль повествования во всем, эмоции выкручены на максимум, описания просто средние. Арты есть, все в одном стиле, карт нет, музыка есть, музыка норм 5) атмосфера хороша, если представлять эту игру как аниме сериал - прочувствовал атмосферу, и очень хорошо, и загадочности, и эмоций, и описаний - всего этого хватает	Приключение представляет из себя линейный сюжет с действительно разными концовками к которым можно прийти разными путями. Автор создал множество различных ситуаций, красочных сцен, которые могут давать игрокам намеки сюжета и предыстории, делая красивую цельную историю, но. Но информация разбросана по документу крайне неприятным образом, из-за чего собирать этот пазл может быть крайне трудно. Тот кто решиться водить это приключение столкнются с огромной проблемой подготовки. Атмосфера выдержана в одном стиле, приятные описательные тексты, но много прямой речи, из-за которой теряется нить. Как хорош сюжет, так плоха механика. Странные запросы навыков и характеристик. Сломанные циферно статблоки и неоптимизированные прегены. Однако боевые сцены продуманы хорошо, и вытягивают механическую часть приключения. Карт нет. Арты приятные. Музыка есть и дает нужное настроение.	Тема любви не раскрыта полноценно. Энкаунтер с элементалями не нужны. Брат лишнее дополнение. Мобы просто обычные. Проверки иногда лишние и только от них зависит путь по сюжету. Оформление тяжелые. Не хватило вычитки. В описательных текстах зачем-то прошлое время проскакивает. Прегены норм, но можно было сэкономить кучу текста. Варианты смерти персонажей игроков тоже норм.
Эверрейн	1) история норм, интересная, без резких поворотов и в сеттинге. Хорошая история выше среднего 2) оформление на 9,1. Арты есть, карты, есть, карты хорошие, карты красивые. Музыка есть. Подготовка видится 3) не скажу что сами боевки сильно интересные, но вот мобы и чуть-чуть окружение мне очень понравилось, достойно и круто. Я думаю что игроку зайдет 4) Написано: на 4, и при том не крепкую. Встречаются ошибки и неточности текста, но это что касается текста. Автор красиво и многогранно 5) Атмосфера: ТЕСТЫ. О БОЖЕ ЭТИ ТЕКСТЫ. Несмотря на вышеупомянутые ошибки, текст написан абсолютно не сухо и очень круто. Читается легко и очень приятно и играться будет я уверен так-же, мало того что все сделанно для атмосферы, так еще и сами тексты невероятно дополняют	Приключение представляет из себя тяжелое исследование острова на котором всё против них даже время (таймер). Сюжет крутиться вокруг великого древнего Ктулху и того, чтобы он пришел в этот мир. Очень советую брать предыстории которые подготовил автор, так как они положительно вкладывают свою лепту в приклюение и его прохождение. Механически автор продумал много монстров, артефактов, механик. Да, не везде это работет идеально, но в совокупности в это приключение будет интересно играть. Механика таймера не идеальна и оставляет много вопросов. Атмосфера лучшая часть приключения. Шикарные арты. Шикарная работа с музыкой. Цепляющие описательные тексты. Все вместе выливается в отличный фон для приключения. Из проблем: слишком длинные описательные тексты и переодически может складываться ощущение, что мы просто читаем ваншот игрокам, хоть это и не так. Хорошие карты.	Атмосферное линейное приключение, которое отлично передаёт атмосферу культистов. Слишком быстро раскрывается опасность Ктулху, но терпимо. Боёвка с Ктулху почти богоподобная. Надо было делать не статблок. Красочные описательные тексты. Хорошая музыка. Приятные сгенерированные изображения, но мало. Хочется на каждого моба уникальный токен. Таймер работает отлично, но не хватает мета-заигрываний с игроками. ХБшные монстры сделаны словно по учебнику и умеют парочку крутых абилок, но в паре моментов чуть переусложнено.