

Крысы и двери

Советы ведущему

StuartZaq

11 июля 2023 г.

Содержание

Советы ведущему	3
Общие концепции подземелья	3
Ловушки	5
Монстры и сокровища	6
Количество монстров в случайных столкновениях	6
Поддержание и обновление подземелья	7
Монстры на разных уровнях подземелья	8
Общие концепции дикой местности	10
Замки	10
Монстры в разных типах местности	12
Игра с морскими или воздушными сражениями	14
Несколько игровых групп	14
Другие миры	15
Послесловие	15

Советы ведущему

Общие концепции подземелья

Нарисуйте лабиринт. Нарисуйте несколько уровней лабиринтов, лучше начать хотя бы с 3. Не рисуйте их друг над другом, пускай они тянутся во все стороны (в вертикальном разрезе), соединяясь разнообразными переходами, отмеченными на картах: люками, лестницами, шахтами, желобами, скатами, расщелинами, телепортами т.п.

Рисуя карту нижнего уровня, не забудьте оставить место для спусков на следующие уровни, которые вы возможно нарисуете позднее.

Хорошее подземелье будет иметь по меньшей мере 12 уровней, несколько уровней-ответвлений в добавок, а также новые уровни, находящиеся у вас разработке. Нет никакого предела их количеству и размеру, если только вы не рисуете карту на бумаге и по какой-то причине не хотите выходить за её край.

Наполнение уровней и ответвлений может быть разнообразным: кунсткамера из другой эпохи, подземное озеро, серия пещер с гигантскими грибами, огромная зала для 20 футовых гигантов, зловещая арена, крипты и т.п.

Иные области лабиринта можно закольцовывать, оставляя в каком-то месте незаметный или скрытый проход, ведущий дальше в подземелье, к сокровищам и новым областям. Такие проходы можно будет заметить благодаря удаче, обыску или внимательности игроков.

Иногда проходы и коридоры можно примыкать не под 90 градусов, а меняя угол, тем самым путая игроков в рисовании карты. Лишь их чрезмерная внимательность или наличие в группе дворфа поможет выявить неровность. Менять угол коридора можно и относительно вертикальной оси, незаметно уводя группу на другие уровни или огибая области текущего уровня. Особой жестокостью будет использовать совсем незначительно наклонённый коридор, который не сможет оценить даже дворф, конечно, для перехода на уровень ниже такой проход должен быть крайне длинным.

Большинство дверей в подземелье будет сложно открыть, их придётся выбивать или обходить. Иные двери и вовсе могут быть ложными, никуда не ведущими, т.е. ведущими в стену, например.

Ловушками могут быть не только такие, которые убивают персонажей или вызывают охрану, но также заставляющие их перейти на другой уровень подземелья (обычно, более сложный): проход или даже лестница ведущая наверх, на самом деле являющаяся ловушкой со скатом вниз, или закрывающаяся портулисом, и ведущая сначала наверх, а затем на несколько уровней вниз. Телепорты-ловушки особенно досадны, ведь они могут вести как в случайное место в лабиринте, так и вообще в лавовое озеро или на Луну. Впрочем, некоторые телепорты позволяют вернуться... но какой ценой? Телепортам необязательно быть проходами или предметами, это могут быть части коридоров, при заходе в который, персонажи с каким-то моментом переносятся и могут даже не заметить этого, если перенос осуществлён в такой же коридор — лишь относительно большие группы (например, растянувшиеся на 5'' по коридору) смогут увидеть, как перенесённые ряды вдруг исчезли.

Ловушками могут быть опускающиеся или падающие потолки и даже стены, например,двигающийся блок, по кругу которого есть коридор: блок периодически двигается в случайную сторону или стоит на месте (с шансами **4 к 2**) и возможно закрывая собой один из проходов.

Ямы в полу могут иметь на дне не только шипы, но и секретные проходы, ведущие в соседние области и позволяющие выйти в неожиданных местах, например, появившись внезапно перед монстрами или узнать о них заранее.

Ловушки срабатывают с шансом **2 из 6**, но это не обязательно означает, что ловушка не подействовала — персонаж мог всё же провалиться на дно ямы, но не получить урона или зацепиться за край и тогда группе или горе-приключенцу потребуется дополнительный ход, чтобы выбраться оттуда, если, конечно, у них есть подходящее оборудование вроде верёвки или железных штырей, а сверху яму не закрывает автоматически закрывающийся люк.

Ещё раз напомним, что в подземелье желательно иметь возможность подниматься и опускаться на другие уровни, чтобы игроки не чувствовали, что их ограничивают.

Области с необычным наполнением или сокровищами, напротив должны быть спрятаны или сложно обнаружимые, возможно даже доступ к ним может быть ограничен во времени, количестве персонажей или в попытках проникнуть внутрь.

Наблюдайте за тем, какими маршрутами обычно игроки проводят своих персонажей, если вам удастся выявить закономерности, это поможет вам расположить больше опасностей на их пути на следующих уровнях или другими словами поможет вам не повторяться и разнообразить их игру.

Персонажи будут пытаться услышать, что творится за закрытой дверью. Хорошей практикой будет сделать коридоры шумными (слышны стоны, лязги и т.п.) и комнаты, откуда доносятся шаркающие или бормочущие звуки.

Обычно в подземельях царит темнота, что требует от персонажей использовать заклинания инфракрасное зрение или обычных источников света. Факелы, лампы, волшебные мечи могут освещать их путь, но будут сразу видны монстрам, что мешает игрокам появляться внезапно, если только они не находятся до этого за дверью. Помимо прочего, факелы может задуть сильный порыв ветра или сквозняк. Монстры обычно имеют врождённое инфракрасное зрение, если только не находятся с источниками света персонажей.

Ловушки

Страх смерти и риск встретится с ней является одной из самых стимулирующих частей игры.

Поэтому ведущему следует разместить в подземелье столько загадочных и опасных областей, сколько соответствует разумным шансам на выживание (помня, что монстры тоже угрожают ему). Кроме уже упомянутых выше, вот несколько примеров подходящих ловушек:

- яма глубиной в 30 футов
- неглубокая яма, наполненная отравленными шипами
- фальшивая лестница, ведущая либо вверх, либо вниз
- ступени, которые ведут к наклонному проходу, возвращающему персонажей на тот же уровень или спускающему, или поднимающему их на два уровня
- ступени, которые ведут сперва на небольшое расстояние вверх, но затем спускаются по крайней мере на 2 уровня, при этом обратный проход перекрывается решётками или дверью, открывающуюся лишь с одной стороны
- области внутриуровневой телепортации, переносящие в аналогичную (или непохожую) область на том же уровне, возможно активируемые прикосновением к какому-либо предмету (например, драгоценному камню, двери и т.д.)
- затопляемые помещения, включая такие, которые, только кажутся, погружающиеся под воду, но затем открывающие новые проходы
- иллюзии, контроль сознания и комнаты с гейзом
- участки, которые заканчиваются тупиком, и тем самым заманивая игроков в ловушку, ведь монстры не дремлют
- двери, которые открываются только с одной стороны или которые появляются через случайные промежутки времени
- естественные проходы и пещеры, которые имеют различную ширину и направление, так что практически невозможно точно нанести их на карту
- искажение пространства коридора или лестницы, которые кажутся длиннее или короче, чем они есть на самом деле

Монстры и сокровища

Продуманно разместите несколько наиболее важных сокровищ. Окружите их монстрами-стражами, ловушками или спрячьте их.

Затем случайным образом заполните все остальные комнаты и пространства, пользуясь таким распределением:

1. С шансом **2 из 6** там будут монстры. Выбрать монстров можно в соответствии с уровнем подземелья из таблиц, приведённых ниже. Количество монстров рассчитывается исходя из уровня подземелья
2. Если в комнате есть монстры, то с шансом **3 из 6** у них будут сокровища. Если монстров нет, то сокровища будут лишь с шансом **1 из 6** и будут невидимы, спрячтаны за секретной дверью, под полом или в сундуке, который сложно открыть и вдобавок снабжённом ловушкой, например отравленной иглой или смертельным газом.
3. Для определения количества сокровищ, используйте таблицу ниже:

Уровень	Серебро	Золото *	Драг. камни и юв. изделия **	Маг. предметы
1	100 х к6	10 х к6	к6: 5%	5%
2–3	100 х к12	100 х к6	к6: 10%	5%
4–5	1,000 х к6	200 х к6	к6: 20%	10%
6–7	2,000 х к6	500 х к6	к6: 30%	15%
8–9	5,000 х к6	1,000 х к6	к12: 40%	20%
10–12	5,000 х к6	2,000 х к6	к12: 50%	25%
13 и дальше	10,000 х к6	5,000 х к6	к12: 50%	30%

* — Сокровища будут содержать золотые монеты лишь с шансом 50%.

** — Бросайте указанный шанс отдельно для драгоценных камней и ювелирных изделий.

Количество монстров в случайных столкновениях

Если уровень подземелья примерно соотносится с уровнем монстра, то монстр может быть представлен одним существом, либо группой, если это, например, орки. Также количество монстров может быть изменено в зависимости от размера группы приключенцев: от 1 до 3 — обычное количество монстров, от 4 до 6 — двойное, и т.д.

Ведущему рекомендуется быть благоразумным в определении количества монстров, поскольку переменных слишком много, чтобы выработать жёсткое правило. Могут быть места, где обитают 300 хобгоблинов, но сколько из них могут пройти бок о бок по типичному коридору в подземелье? Скорее всего 3 (в коридоре шириной 10 футов), а остальные либо окажутся в задних рядах, либо разойдутся по примыкающим коридорам, чтобы попытаться напасть на группу с флангов. Даже самый грозный монстр или персонаж может быть побеждён огромным количеством небольших или более слабых существ при условии, что они смогут приблизиться!

Поддержание и обновление подземелья

Когда монстры, населяющие комнаты, пространства и коридоры, будут убиты или захвачены в плен, уровень станет серым и унылым. Кроме того, обычно игроки составляют довольно точные карты уровня, так что и в этом аспекте сложность уровня снизится. И хотя, мы должны помнить, что желательно иметь выходы на более низкие уровни, тем не менее необходимо обновлять и трансформировать исследованные уровни одним или несколькими методами, предложенными ниже:

1. Внесите незначительные изменения в географию подземелья, перекрывая проходы, создавая новые, разделяя комнаты и заполняя другие.
2. Расширьте границы карты, если они ещё не заполнены, добавив коридоры и комнаты.
3. Поменяйте монстров в новых областях, а также в тех менее посещаемых старых областях, где вы уже когда-то убивали монстров или которые были разорены персонажами игроков.
4. Поменяйте проходы на другие уровни подземелья.
5. Добавьте проход, который ведёт за границу уровня, создавая расколотое подземелье или новый подуровень, в комплекте с новыми сокровищами и монстрами.

Монстры на разных уровнях подземелья

Выберите строчку с нужным уровнем подземелья (колонка слева) и киньте **к6**. Выпавшее число найдите на выбранной ранее строчке. Заглавие столбца укажет на таблицу, из которой можно выбрать монстров.

Уровень	табл. 1	табл. 2	табл. 3	табл. 4	табл. 5	табл. 6
1	1–2	3–4	5	6	-	-
2	1	2	3–4	5	6	-
3	-	1	2	3–4	5	6
4–5	-	-	1	2–3	4–5	6
6–7	-	-	-	1	2–4	5–6
8–9	-	-	-	-	1–2	3–6
10–12	-	-	-	-	1	2–6
13+	-	-	-	-	-	1–6

к10	табл. 1	к8	табл. 2
1	Кобольды	1	Хобгоблины
2	Гоблины	2	Зомби
3	Скелеты	3	Ящерицы
4	Орки	4	Бойцы (2 ур.)
5	Гигантские крысы	5	Чародеи (3 ур.)
6	Сороконожки	6	Гноллы
7	Бандиты	7	Гули
8	Пауки	8	Жабы/Тули
		9	Берсеркеры
		10	Чародеи (4 ур.)

к10	табл. 3	к10	табл. 4
1	Умертвия	1	Призраки
2	Бойцы (4 ур.)	2	Огры
3	Гигантские свиньи	3	Жрецы хаоса (4 ур.)
4	Гигантские муравьи	4	Бойцы (6 ур.)
5	Охровое желе	5	Гигантские жуки
6	Чародеи (5 ур.)	6	Гигантские скорпионы
7	Бойцы (5 ур.)	7	Оборотни
8	Чародеи (6 ур.)	8	Гаргульи
9	Гигантские змеи	9	Белые приматы
10	Гигантские куницы	10	Чародеи (7 ур.)

к12	табл. 5	к12	табл. 6
1	Тролли	1	Гиганты
2	Бойцы (8 ур.)	2	Гидра (8+к4 голов)
3	Виверны	3	Драконы
4	Спекторы	4	Василиски
5	Мумии	5	Горгоны
6	Минотавры	6	Химеры
7	Мантикоры	7	Вампиры
8	Кокатрисы	8	Бойцы (9 ур.)
9	Чародеи (9 ур.)	9	Балроги/спекторы
10	Виверны	10	Чародеи (11 ур.)*
11	Гидра (5+к3 голов)	11	Жрецы хаоса (8 ур.)*
12	Медузы	12	Пурпурные черви

* — Обычно каждого будут сопровождать к4 учеников (чародеи 7 ур./жрецы хаоса 4 ур.) и к6 телохранителей (бойцы 3+к3 уровней).

Можно использовать и других монстров, например: гигантские крабы, гигантские пиявки, гигантские осьминоги, крокодилы, гигантские кальмары, морские чудовища, ниски, водяные, грифоны, птеродактили, рух, невидимые охотники, киборги, роботы, андрониды, тени, двойники.

Общие концепции дикой местности

Так называемая дикая местность состоит из не исследованных земель, городов и замков (а также областей непосредственно вокруг них) как разрушенных, так и нет, и конечно же подземелий под ними.

В первую очередь ведущему необходимо нарисовать карту поверхности, находящейся непосредственно над подземельем, а также карту местности, которая окружает эти места, и наконец, карту ближайшего города или деревни, где приключенцы смогут разместиться. Если на карте изобразить улицы и строения, игроки смогут поучаствовать ещё и в городских приключениях, слоняясь по базарам, тавернам, гостиницам, магазинам, храмам и т.д. Впрочем, пускай заходят и в воровской квартал на свой страх и риск...

Местность вокруг подземелья должна быть скрыта и неизвестна для игроков, пока они не начнут её исследовать. Неожидаанные приключения в дикой местности без подготовки проводятся на поле из гексов. Когда игроки отправятся в эту область, у них должна быть пустая карта с гексовой сеткой, и по мере того, как они будут перемещаться по гексам, ведущий будет сообщать им, какой тип местности в нём находится. Такая форма исследования в конечном итоге позволит игрокам узнать расположение земель в непосредственной близости от них и иметь возможность выбрать место для строительства своих замков.

Исследовательские приключения (такие, как экспедиции по поиску земли, подходящей для строительства замка, или в поисках какого-нибудь легендарного сокровища), вероятно, будут самыми захватывающими, и их включение в кампанию наиболее желательно.

Замки

Обитатели замка выйдут к проходящей мимо группе приключенцев с определённым шансом: если группа проходит прямо через гекс с замком, шанс составит **3 из 6**, если через соседний гекс, шанс будет **2 из 6**, и если через один гекс от замка, шанс будет **1 из 6**.

Если группа находится в гексе с замком и приветствует его обитателей, и при этом не выглядят очевидно сильнее или воинственно, к ним выйдут без какой-либо проверки.

Если хозяином замка выступает жрец хаоса или порядка — с его реакцией всё будет понятно. Остальные же отнесутся к приключенцам враждебно или нейтрально с равными шансами.

Обитателей замков можно определить случайным образом. Броском **к6** определяется хозяин, а броском **к4** по его строчке — основные защитники.

к6	Обитатель	1	2	3	4
1	Боец 9 ур.	к8 бойцов 7 ур.	к6 грифонов*	к10 бойцов 6 ур.	к4 гигантов
2	Боец 8 ур.	к8 бойцов 6 ур.	к4 рух*	к4 огров	к10 бойцов 5 ур.

кб	Обитатель	1	2	3	4
3	Чародей 11 ур.	к4 драконов	к4 балрогов/химер	к4 виверн	к4 василисков
4	Чародей 10 ур.	к4 химер	к6 мантикор	к12 оборотней	к12 гаргулий
5	Жрец порядка 8 ур.	к20 бойцов 4 ур.	к6 бойцов 8 ур.	к10 энтов	к8 гиппогрифов*
6	Жрец хаоса 8 ур.	к10 троллей	к6 вампиров	к20 белых приматов	к10 спектров

* — Каждый с всадником — бойцом 4-го уровня.

Бойцы будут требовать рыцарского поединка со всеми бойцами. В противном случае они потребуют с группы приключенцев дань в размере **к6 x 100** зм. Если рыцарский поединок состоится, обитатель замка заберёт доспех проигравшего, а если проиграет сам, то разместить всю группу в своём замке на 1 месяц, снабдив их рационами на 2 недели, если те попросят, когда будут покидать замок, а также тяжёлыми боевыми лошадьми.

Чародеи из замка наложат на персонажей гейз и пошлют за сокровищами, забрав позже как минимум половину всего, что они добудут и первыми выбрав магические предметы, в первую очередь выбирая последовательно волшебную всячину, волшебные палочки/посохи и кольца. Всё это случится, только если чародей, живущий в замке не будет настроен враждебно, в противном случае, он запросит дань в виде подходящего ему магического предмета и если такого у приключенцев не будет — дань в виде **к4 x 1,000** зм.

Жрецы попросят десятину (10%) от всех денег и драгоценностей приключенцев. Если оплатить её не получится, жрец наложит на группу какое-либо поручение в соответствии со своим мировоззрением. Но, как правило, жрецы хаоса просто попытаются убить порядочных или нейтральных персонажей, которые не заплатят свою десятину.

В дополнение к основным защитникам замка у него будут обычные **защитники**, которые будут помогать при обороне замка. На стенах будет дежурить **3к6 x 10** человек, половина из которых будет лёгкой пехотой с арбалетами, а вторая половина — тяжёлой пехотой.

Основные защитники будут все на лошадях, если это люди.

Также есть шанс, что будут присутствовать другие защитники замка:

Обитатель	Шанс присутствия
Боец	Чародей 4+к4 ур.: 25% Жрец 2+к4 ур.: 50%
Чародей	Боец 4+к4: 25% Подмастерье 3+к4 ур.: 50%
Жрец	Помощник 3+к4 ур.: 50%

Монстры в разных типах местности

к8	Равнина	Лес	Река	Болота	Горы	Пустыня	Город
1	Люди	Люди	Люди	Люди	Люди	Люди	Люди
2	Летающие	Летающие	Летающие	Летающие	Летающие	Летающие	Нежить
3	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Нежить
4	Оборотни	Оборотни	Оборотни	Оборотни	Оборотни	Люди	Люди
5	Животные	Оборотни	Плавающие	Плавающие	Животные	Животные	
6	Люди	Люди	Плавающие	Нежить	Гиганты	Драконы	
7	Животные	Животные	Животные	Нежить	Драконы		
8	Драконы	Драконы	Драконы	Драконы	Драконы		

к12	Люди	Горы	Пустыня (Марс)	На воде
1	Бандиты	Бандиты	Кочевники	Буканиры
2	Разбойники	Берсеркеры	Дервиши	Пираты
3	Чародей (10 ур.)	Разбойники	Кочевники	Буканиры
4	Чародей (11 ур.)	Боец (9 ур.)	Боец (9 ур.)	Пираты
5	Бандиты	Чародей (11 ур.)	Чародей (11 ур.)	Буканиры
6	Берсеркеры	Боец (8 ур.)	Кочевники	Водяные
7	Боец (9 ур.)	Неандертальцы	(Красные марсиане)	
8	Боец (8 ур.)	Чародей (10 ур.)	(Тарки)	
9	Разбойники	Жрец хаоса (8 ур.)	(Чёрные марсиане)	
10	Бандиты	Неандертальцы	(Жёлтые марсиане)	
11	Жрец хаоса (8 ур.)	Жрец порядка (8 ур.)	(Тарки)	
12	Жрец порядка (8 ур.)	Берсеркеры	(Белые марсиане)	

С каждым бойцом, чародеем или жрецом, встреченным в дикой местности будет 2к6 людей к4 уровня соответствующего класса. В дополнение у них будут следующие магические предметы:

Боец	Шанс	Чародей	Шанс	Жрец	Шанс
меч	50%	волшебная палочки	60%	оружие	40%
щит	25%	кольцо	30%	посох	30%
доспех	25%	всячина	20%	щит	20%
				доспех	10%

к12	Летающие	Нежить	Гиганты
1	Пегасы	Скелеты	Кобольды
2	Рух	Зомби	Гоблины
3	Химеры	Гули	Орки
4	Гиппогрифы	Умертвия	Хобгоблины
5	Грифоны	Призраки	Гноллы
6	Мартикоры	Мкмии	Огры
7	Рух	Спекторы	Тролли
8	Виверны	Вампиры	Гиганты
9	Драконы		Гномы
10	Пегасы		Дворфы
11	Гиппогрифы		Эльфы
12	Грифоны/балроги		Энты

к12	Оборотни	Плавающие	Драконы
1	Волки-оборотни	Гигантские крабы	Чёрные драконы
2	Кабаны-оборотни	Никси	Белые драконы
3	Тигры-оборотни	Гигантский осьминог	Зелёные драконы
4	Медведи-оборотни	Гигантский кальмар	Синие драконы
5		Морские чудовища	Красные драконы
6		Гигантские змеи	Золотые драконы
7		Крокодилы	Кокатрисы
8		Гигантские пиявки	Василиски
9		Водяные	Виверны
10		Никси	Химеры
11		Гиганские рыбы	Гидра (6+к6 голов)
12		Черепаша-дракон	Балроги

к12	Животные	Лес*	Болот*	Засушливые равнины*	Горы*
1	Пауки	Кентавры	Тираннозавр рекс	Апты	Пещерные медведи
2	Сороконожки	Единороги	Птеродактиль	Банты	Лютovolки
3	Ящерицы	Минотавры	Трицератопс	Тоты	Саблезубые тигры
4	Жабы	Горгоны	Бронтозавр	Калоты	Мастодонты
5	Муравьи	Пикси	Стегозавр	Белые приматы	Пятнистые львы
6	Куницы	Мантикоры	Тираннозавр рекс	Калоты	Шерстистые носороги
7	Приматы	Дриады	Птеродактиль	Орлуки	Титанотерии
8	Жуки	Медузы	Трицератопс	Ситх	Пещерные медведи
9	Скорпионы			Тарки	Мамонты
10	Львы			Дарсин	Саблезубые тигры
11	Кабаны			Банты	Лютovolки
12	Змеи			Тарки	Пятнистые львы

* — Особые типы для указанной местности.

Животные, как правило, будут гигантских размеров, хотя ведущий может предпочесть, например, маленьких пауков, которые нападут на группу приключенцев, когда те спят.

Игра с морскими или воздушными сражениями

Такой вид игр может быть очень интересен и захватывающим. Для игры с воздушными боями вам потребуется поле как минимум 48 x 48 (а лучше 72 x 72), а также фишки для обозначения высоты персонажей.

Для игры с морскими сражениями потребуется примерно такое же поле, а для фигур может потребоваться масштаб 1:1200. Во время абордажей и сражений на палубах, потребуются более крупные планы.

Несколько игровых групп

Вполне вероятно, что в идущей на всех парах кампании различные игровые группы отправятся в разные стороны в разные периоды времени. Ведущему предлагается вести учёт для каждого игрока и отмечать израсходованное им время:

- Экспедиция в подземелье = 1 неделя
- 1 ход (приключение или отдых) в дикой местности = 1 день
- 1 неделя реального времени = 1 неделя игрового времени

Время экспедиции в подземелье включает в себя подготовку и обычно однодневный спуск.

Фактическое время также будет засчитываться игрокам, которые заперлись в своих логовах, тайниках, башнях, замках и т.д., а также тем, кто страдает в какой-либо экспедиции в подземный мир.

Другие миры

Привычные и знакомые нам законы природы не должны мешать вам на играх и не обязаны быть бесспорны или соответствовать реальным. Например, в космосе можно было бы дышать, а звёзды могли бы быть просто крошечными огоньками всего в нескольких сотнях миль от нас. Некоторые земли могли бы быть вратами в другие миры, измерения, времена или что-то еще. Все происходящее в мире регулируется лишь ведущим и он может определить любые законы мироздания для своей кампании или не определять их и оставить загадкой, добавляя их постепенно и снимая с себя нагрузку.

Послесловие

Несомненно, есть области правил, которые не были прописаны подробно или вовсе. Не могу сказать, что я сожалею об этом. Правила имеют всё необходимое для игры с учётом того, что каждая игровая группа и так будет что-то менять и подстраивать под себя. Эта основа должна позволить легко и увлекательно дополнять её по необходимости. Призываю вас воздержаться от написания интерпретаций правил или чего-либо подобного, если только вы не находитесь в полной растерянности, поскольку всё здесь уже фантастично, и лучший способ — просто принять решение на месте! Я готов всегда отвечать на вопросы по правилам, но зачем забирать у вас возможность фантазировать? Напишите мне и расскажите о своих дополнениях, идеях и обо всём остальном, что вы сделали с этой игрой. Любому всегда не помешало бы немного улучшить своё вожделение.