

ВАЖНО!

Как играть?

У персонажа есть кости, у **ведущего** - нет. Когда **персонаж** собирается сделать что-то **важное** в мире - он делает бросок костей. Когда он делает что-то не очень **важное**, **ведущий** рассказывает, что происходит, чтобы было интересно всем игрокам при помощи **фактов**, или делает свои **ходы** **чтобы игра продолжалась**.

Какие кости бросать?

Бросок 2d6 является основным броском игры. Результат 6 и ниже - неудача, результат 10-12 - полный успех, результат 7-9 - успех с осложнениями.

В игре используются 6-ти гранные кости двух цветов.
Основные кости и кости умения/сомнения.

Если игрок **использует одну** из своих **строчек**, делая что-то **важное**, он добавляет к броску **кость умения**, подкрепляя **важность** этого броска. **Два слова** дают дополнительный 1d6, **три слова** 2d6, **четыре** - 3d6.

Если игрок хочет сделать что-то **важное**, что **не свойственно** его **строчкам** (эльф хочет сделать что-то типично гномье, маг пытается драться мечом, варвар пытается завести часы) - он делает проверку, используя **кость сомнения 1d6, результат которой, если хуже, используется**. Если это совсем что-то несвойственное, то это **риск (2d6)**, или **безумие (3d6)**. В случае **безумия** **полный успех невозможен, даже если выпадает полный успех**.

Если игрок хочет сделать что-то **важное**, но не имеющее отношение к **строчкам** персонажа, он просто бросает 2d6.

Если игрок делает что-то **важное**, но очень сложное, что вызывает **сомнение**, или выглядит как явный **риск** или вообще **безумно** по своей природе, его **кости умения** и **кости сомнения** **взаимно вычитаются**. Таким образом, **Великий Темный Колдун** (три слова, +2d6) попытается **остановить время** при помощи **магии** мог бы казаться **безумцем**. Но с учетом его мастерства, его попытка будет просто **сомнительна**, то есть он будет кидать 2d6 и 1d6, выбирая худший результат.

Если персонаж **ослаблен**, он **перебрасывает основные кости**, и выбирает худший результат из двух бросков.

Если персонаж **усилен**, он **перебрасывает основные кости**, и выбирает **лучший результат** из двух бросков.

Если персонаж **дважды ослаблен**, он действует, к тому же, в **сомнении**, или на шаг лучше.

Если персонаж **дважды усилен**, он действует, к тому же, с **умением**, или на шаг лучше.

Таким образом, **Великий Темный Колдун**, когда **ослаблен**, будет бросать **два раза основные кости**, и выбирать худший результат **двух костей** (например при результатах 2:5 и 3:5 он выбирает пару 2:5), и только после этого будет учитывать свое мастерство (+2d6, лучшие кости). Но если он будет **дважды ослаблен**, то помимо худшего результата, он будет кидать на одну **кость умения** меньше, так как он будет в **сомнении**.

Кости сомнения и умения, если они одного и того же цвета, что и основные, следует бросать **после основного броска**.

Таким образом, броски выглядят так:

| БЕЗУМИЕ | РИСК | СОМНЕНИЕ | НОРМА | УМЕНИЕ | МАСТЕР | ГЕНИЙ |
|---------|---------|----------|-------|---------|---------|---------|
| +3d6, х | +2d6, х | +1d6, х | 2d6 | +1d6, л | +2d6, л | +3d6, л |

Важность.

У персонажа есть его **важность** в мире игры. Она отображается **токенами**, условно заменяющими классические Hit Points/ Mana Points и прочие раны и отметки ресурсов. **Токены** можно обозначать монетками, покерными фишками или иными маленькими предметами, которых может быть достаточно за игровым столом. Использование **токенов** очень широкое:

- если персонажу наносят **вред**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **мгновенно усилить свой бросок**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **повысить умение на 1 шаг на один ход**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **сделать что-то безумное и добиться успеха**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **изменить сцену**, он отдает **один токен** и **заручается поддержкой всех игроков** за столом
- если игрок отыгрывает свои **строчки** хорошо - он получает **один токен**
- если игрок отдыхает, он восстанавливает все **токены** до полного набора (по **1 токenu** за каждое **слово** в каждой **строчке**)
- если игрок побеждает **противника** - он получает все его **токены**
- если игрок справляется с **угрозой** или с **серьезной угрозой**, он получает **токен**

Пул токенов равен количеству **слов** в каждой строчке. В начале игры это **6 токенов**. Если игрок набирает больше, он оставляет **токены** себе. Если он теряет **токены**, он восстанавливает после **отдыха** все **токены** пула.

Если игрок удваивает количество **токенов**, он получает новое **слово**, который позволяет ему дописать **имеющуюся строчку** или добавить **новую строчку** в описание **персонажа**.

Если игрок лишается всех **токенов**, его **персонаж** теряет сознание, и исключается до конца **сцены**.

Если все **персонажи** игроков лишаются **токенов**, игроки сталкиваются с новой **серьезной угрозой**, когда приходят в себя после **отдыха**.

Если игроки принимают решение, персонажи становятся неважными, и можно создать новых.

Слова.

Слова в **ВАЖНО!** являются самой сутью персонажа.

Строчки:

Персонаж описывается **словами**, которые формируют **строчки**.

За каждое **слово** описания **персонажа** добавляется **токен**.

Персонаж описывается перед началом игры **тремя строчками по слову в каждом**:

- 1) **Происхождение** (эльф, гном, гарнианец, русский, пернирианец, вуки и так далее)
- 2) **Род деятельности** (маг, воин, вор, колдун, ученый, наемник, архитектор и так далее)
- 3) **Уникальность** (в изгнании, наивный, странный, верный, обязательный, под подозрением и так далее)

На каждой **строчке персонаж** должен будет во время первой сессии игры при помощи **ведущего** и других игроков ввести **уточнения** для каждой **строчки**. Например, выяснится, что **персонаж** игрока - **лесной эльф** или **русский эмигрант**, **элементальный маг** или **веб-архитектор** и так далее. Таким образом, на каждой **строчке** будет 2 слова. То есть, **персонаж** обладает на первой сессии **6 токенами важности**. В дальнейшем, **персонаж** может либо развивать уже имеющиеся **строчки**, при помощи **дополнений** и **уточнений** либо сможет приобретать **новые**.

Уточнения:

Любые слова, которые дополняют и расширяют основные **строчки**, используются для **уточнения**.

Пример: лесной эльф - это изначальная **строчка** с одним **уточнением**.

Лесной эльф из Долины - два **уточнения**

Мудрый лесной эльф из Долины - три **уточнения**

Схожим образом варвары из древних племен называли друг друга свои титулы или иные заслуги. Более трех **уточнений** на одной **строчке** вряд ли будут интересны для игры.

Новая строчка:

Когда персонаж заводит **новую строчку**, он перестает действовать с **сомнением**, делая **ходы**, связанные с новой **строчкой**. После **первого уточнения** персонаж **получает кость умения**.

Две строчки:

Если один **ход** позволяет задействовать **две строчки** сразу, **ход** считается **усиленным**.

Возможные **строчки персонажа**:

Имущество (земля, техника, особо крутой артефакт, гильдия и так далее)

Репутация (известен, ужасен, обсуждаем)

Новый род деятельности (маг, воин, вор, колдун, ученый, наемник, архитектор и так далее)

Мутация (новая пара рук, новая пара глаз, изменение ДНК, суперспособности и так далее)

Отношения (с другим персонажем, с группой лиц и так далее)

Членство (в гильдии, в объединении, в организации и так далее)

Тематику **строчек** можно **дорабатывать** и **менять** в зависимости от **сеттинга** по желанию всех игроков.

Описание:

Описание позволяет добавить колорит, а также зафиксировать полюбившиеся атаки и предметы, особенности и данные о внешности. **Описание** может быть любого объема, но чем информативнее, тем лучше. **Описание игроков** аналогично **фактам ведущего** и не влияет на броски костей.

Ходы персонажа.

В любой момент, если это уместно, игрок может совершить следующий ход в качестве реакции на ходы ведущего:

- Атака

Персонаж любым способом пытается причинить **вред противнику**. Успех - **вред** нанесен, частичный успех - **вред** нанесен, персонаж сам получает **вред, ослаблен**, получает **угрозу**, теряет **снаряжение** или получает нового **противника**.

Примеры:

~удар мечом, выстрел из лука, огненный шар, удар молнией - атаки

- Защита

Персонаж пытается противостоять **вреду противника**. Успех - **вред** предотвращен. Частичный успех - **вред** предотвращен, но персонаж получает новую **угрозу, ослаблен** или теряет **снаряжение**.

Примеры:

~уклонение, защита щитом, укрытие, защитное заклинание - защиты

- Помощь

Персонаж помогает **союзнику** или другому **персонажу**. Успех - персонаж использует **лучшую кость** помощника. Частичный успех - персонаж использует **лучшую кость**, но возникает **угроза**.

- Воздействие

Персонаж изменяет окружающий мир, **воздействует** на него. **Ломать, открывать замки, прыгать, распутывать, лечить, искать** и так далее. Успех - **воздействие** удалось. Частичный успех - **воздействие** удалось, но возникает **угроза**. Если **воздействие** используется для преодоления **угрозы**, частичный успех приводит к потере **снаряжения** или появлению новой **угрозы**.

Примеры:

~прыжок через пропасть, вскрытие замков, поиск тайной двери, взлом компьютера - воздействия

- Общение

Персонаж общается с другими **персонажами** игры, пытаясь получить что-то нужное и важное, например какие-нибудь **факты** или **торговлю**. Успех - персонаж получает, что хочет. Частичный успех - персонаж получает лишь частично, что хочет. Если персонаж использует **общение** для преодоления **угрозы**, частичный успех приводит к потере **снаряжения**, появлению новой **угрозы**.

Примеры:

~выступление, бартер, дипломатия, блефф - общение

- Усилить/Ослабить

Персонаж **усиливает** союзника или **ослабляет** противника. При успехе - до конца **сцены**. При частичном успехе - на один **ход** игрока или ведущего. При **ослаблении противник**, если он **миньон**, исключается из **сцены**, если **моб**, то он дает **усиление** любому персонажу, который атакует его. Если **противник** это **враг**, то считается **ослабленным**.

- Отдых

Отдых нужен, чтобы восстановить свои **токены**. При успехе - отдых удастся и все **токены** восстанавливаются, при частичном успехе восстанавливаются **токены** но возникает **угроза**. При неудаче - **ход ведущего**. Чаще всего **отдых** - автоматический успех, если проходит где-то в гостинице, трактире, таверне.

Если персонаж хочет увеличить **важность** своего **хода**, он отдает **токен**.

Например, **атака по нескольким противникам, глухая защита** будут требовать **токен**.

Ходы ведущего.

Игру начинает ведущий с фактов. Любые ходы ведущего должны дать игрокам шанс сделать свои ходы, если только для общего повествования ведущий не решит, что **ВАЖНО!** не дать игрокам спастись или повлиять на его ход. В любой момент, если это уместно, ведущий может совершить следующие ходы в качестве реакции на ходы игрока или чтобы игра продолжалась:

- Противник

Противник может быть персонажем, но основная идея в том, что лишь некоторые противники могут иметь более 1 строчки в описании. 1 строчка дает противнику 1 токен, если он миньон; 2 токена, если он моб, он обладает специализацией и у него 2 строчки. Если у противника более 2 строчек, значит он враг, который полностью аналогичен персонажам и имеет 6 и более токенов а также уникальное имя и ходы, а кости за него кидает любой из игроков. Все токены противника отбирают победивший его игрок. Противник может наносить вред, ослаблять, воздействовать и создавать угрозу. Если игрок встречает врага, то такой противник может общаться, торговать, воздействовать, дать квест, стать союзником, или создать угрозу. Когда моб или миньон видит персонажей, он попытается сразу нанести вред или ослабить, но ведущий всегда должен дать шанс игроку избежать этого.

Примеры:

~горный гоблин, свирепый орк, красный дракон - миньоны

~красный дракон/мастер иллюзий, горный гоблин/лучник, свирепый орк/берзерк - mobs

~Маул, красный дракон/мастер иллюзий/древний червь - враг

- Угроза

Угроза дает игрокам возможность устранить какую-либо проблему через воздействие или общение или другие ходы, или понести последствия. Самые страшные последствия - получение негативных строчек, временных или постоянных, которые могут описывать как игроков, так и реальность (в розыске, враг народа, в капкане и так далее). Временные строчки могут описывать различные состояния, например ослеплен, сломанная конечность, опустошен, загнипнотизирован, страшный, вонючий и так далее. Такие состояния равняются ослаблению персонажа, и требуется отдых, чтобы устранить их. Если угроза представляет собой что-то очень серьезное, то последствия могут быть постоянными, и, чтобы их устранить, нужно будет пройти квест. Практически каждая угроза может быть описана 1 строчкой. Если строчек в угрозе получается больше - возможно, это квест или сцена.

Примеры:

~ловушка, головоломка, пожар, лужа кислоты, нашествие саранчи, опасная погода, голод - угрозы

~заговор, стихийное бедствие, смертельная ловушка, магическая аномалия, болезнь - серьезные угрозы

- Квест

Квест это задание, которое можно поручить, если нужно стереть негативную строчку, получить награду, победить врага или устранить серьезную угрозу. В квест могут входить многие сцены, угрозы и противники. За выполнение квеста также может полагаться награда.

Примеры:

~найти лекарство от чумы, спасти город от наводнения, очистить свое имя - квесты

- Союзник

Любые персонажи, которые не являются противниками персонажа могут считаться его союзниками. Торговцы, жрецы, ученые, советники, солдаты, наемники и прочие персонажи ведущего являются союзниками персонажа, если с ними можно взаимодействовать. Если союзники будут ограниченно взаимодействовать с игроками, то их роль - статисты. Союзник может делать ходы персонажа, а броски за него делает любой из игроков, на их усмотрение. Также союзник может общаться, торговать, воздействовать, дать квест, стать врагом.

- Торговля

Персонажи игрока зачастую захотят что-то получить. При помощи торговли персонаж ведущего может дать что-нибудь игроку, например усиление, новую строчку, союзника, факт или что-либо еще в обмен на что-то, например за выполнение квеста, в обмен на токены, в обмен на деньги или за наличие определенной строчки персонажа.

- Награда

Ведущий может выдать награду, в виде денег, сокровищ, токенов, строчек для персонажа.

- Факт

Когда ведущий описывает часть сцены, квеста или чего угодно не через персонажей, а напрямую для игроков, он вводит факты.

Пример:

~темное подземелье, луг с загадочной аурой, высокая температура, близятся холода, в комнате темно, броня красная, гоблин невысокого роста - факты

- Сцена

Когда ведущий хочет поместить персонажей в определенную ситуацию, он выстраивает сцену. Сцена может включать в себя персонажей, союзников, угрозы, противников, награду, факты.

~темное подземелье, кишущее скелетами и наполненное лавой, где-то лежит сокровище и вы стоите посредине моста, подвешенного над пропастью

- Выбор

Когда ведущий хочет усложнить жизнь игрокам, он предлагает выбор. Выбор может менять любые особенности игрового мира в результате решений игроков. Выбор может перераспределить негативные строчки, угрозы, противников, снаряжение и так далее между персонажами.

Снаряжение.

Для некоторых **ходов** крайне ВАЖНО! **снаряжение**. Для этого создается второй лист **персонажа**, в котором будут содержаться **строчки снаряжения**. Если **ведущий** посчитает, что без нужного **снаряжения** **ход персонажа сомнителен, рискован или безумен, персонаж** получает соответствующие **кости сомнения**.

В начале игры **персонажу** доступно три вида **снаряжения**:

Наследство (дедушкин меч, семейный лэптоп, фамильная кольчуга и т.д.) - **снаряжение**, доставшееся благодаря **происхождению персонажа**.

Экипировка (доспехи, воровские отмычки, отравленный кинжал) - **снаряжение**, соответствующее **роду занятий персонажа**.

Штуки (курительная трубка, гадальные карты, наноботы в колбе) - **снаряжение**, подчеркивающее **уникальность персонажа**.

Для удобства, каждый элемент **обмундирования** должен помогать делать один-два типа **ходов** для одной **строчки**.

Пример:

~воровские инструменты нужны, чтобы воздействовать на замки и ловушки персонажам со строчкой **плут** или **вор**

Если один элемент помогает совершать все типы **ходов** для строчки(атака, защита и т.д.), возможно стоит ограничить количество раз, которые он может быть использован при помощи использования **токенов**, введения дополнительной **угрозы**, или **костей сомнения**, которые будут добавляться после каждого повторного использования предмета до **отдыха**.

Пример:

~книга заклинаний, которая кажется, не имеет никаких границ и пределов, позволяет персонажу со строчкой **волшебник** творить магию самую разнообразную, но каждое частично успешное использование этой книги грозит волшебнику головной болью, которая с каждым разом все сильнее и сильнее (угроза, которая несет вначале ослабление, потом двойное ослабление), если он не отдыхает. но колдовать без нее - безумие!

В начале игры количество элементов важного **снаряжения** не должно превышать количество **слов** на первом листе **персонажа**.

В начале игры каждый **игрок** должен рассказать хотя бы про три предмета, по одному на **строчку**. Остальные три предмета **игрок** может придумать на первой или последующей сессиях.

Крутое снаряжение:

Со временем, когда **персонаж** будет обладать достаточным количеством **денег** или будет находить **сокровища**, он будет находить или покупать **крутое снаряжение**.

На усмотрение **ведущего**, **крутое снаряжение** помимо функции обычного **снаряжения** может:

- помогать с новым типом **ходов**
- **усиливать**
- снимать **негативные строчки**
- добавлять **кости умения** для определенных **ходов**
- добавлять новые **ходы**

Сокровища и деньги:

Для простоты расчетов **ВАЖНО!** использовать модель из **трех строчек денег**:

- **большие деньги** (золотая монета, вексель, уберкредит, чемодан денег)
- **деньги** (серебряная монета, облигация, кредит, пачка денег)
- **маленькие деньги** (медная монета, расписка, микрокредит, банкнота)

Сокровища можно разменять на **деньги**. Чем круче **сокровище**, тем больше за него дадут **денег**.

Если можно купить **имущество, членство, репутацию, крутое снаряжение** - это **большие деньги**

Если можно купить **снаряжение, снять негативную строчку, нанять союзника, получить усиление** - это **деньги**

Если можно купить **отдых, штуки** - это **маленькие деньги**

Большие деньги состоят из **10 денег**, которые состоят из **10 маленьких денег**.

Дополнительные строчки.

Во время игры у персонажей появляются дополнительные строчки. Это могут быть совершенно разные строчки, но их существует всего несколько типов.

Квест:

Текущий квест. Ведущий может дать более одного квеста.

Негативные строчки:

Если персонаж получил **временную негативную строчку**, то он считается **ослабленным**, если эта строчка может влиять на его **ход**. После **отдыха** эта строчка стирается.

Если персонаж получил **постоянную негативную строчку**, то он считается **ослабленным**, если эта строчка может влиять на его **ход**, пока не выполнит квест, чтобы избавиться от этой строчки.

Описания и факты:

Игрок может записывать важные **факты** и **описания**, тем самым

Сеттинг.

Сеттинг - это набор строчек, фактов, описаний, угроз и серьезных угроз, противников, союзников, сцен, снаряжения, наград и квестов, подготавливаемый до начала игры ведущим или во время игры всеми игроками.

Пример:

Фэнтези.

Мир, наполненный магией и волшебством, полный загадочных мест и удивительных приключений. Городок Сланстэд, который является столицей всякого рода приключенцев зовет в новые опасные путешествия! - **факты**

эльф, гном, хоббит, воин, маг, плут - **слова для строчек**

гнездо дракона, магическая аномалия, темный замок, пустыня с древними развалинами, город Сланстэд - **сцены**

украсть древний артефакт из гнезда дракона, спасти принцессу из темного замка, провести ритуал в пустыне с древними развалинами - **квесты**

гоблин, орк шаман, дракон - **противники**

кузнец, торговец, трактирщик - **союзники**

проклятие, , яды - **угрозы**

испорченная репутация, ловушка с лезвиями, озеро лавы - **серьезные угрозы**

мечи, волшебные кольца, доспехи - **снаряжение**

деньги, сокровища, волшебные предметы - **награды**

Пример2:

Киберпанк.

Мир, где сеть стала главным наркотиком, образом жизни и смыслом жизни для всех людей на Земле, а космос стал способом сбежать от тотального контроля мегакорпораций. Новый Токио - столица мира, где можно найти что угодно за кредиты или в обмен на информацию.

хакер, программист, громила, киберпес, гипноскаут - **слова для строчек**

серверный центр Микядзяши, склад военного харда и софта, фабрика имплантов - **сцены**

взломать серверы Микядзяши, ограбить склад военного харда, найти доступ на фабрику имплантов - **квесты**

киберполицейский, нарк, якудза, психоманипулятор - **противники**

дилер, адвокат, заказчик - **союзники**

вирус, плохой стафф, передоз - **угрозы**

федеральный розыск, заказ якудзы, сбой сети - **серьезные угрозы**

перчатки виртуальной реальности, сканнер биочипов, наладонник - **снаряжение**

кредиты, импланты, ценная информация - **награды**

Опции.

ВАЖНО! может быть расширена и углублена как и куда угодно. Вот некоторые правила, которые можно использовать.

Альтернативные кости. (для бывалых ролевиков)

Для увеличения сложности игры можно использовать альтернативные кости. В таком случае, **кости умения** и **кости сомнения** могут быть выглядеть так:

| БЕЗУМИЕ | РИСК | СОМНЕНИЕ | НОРМА | УМЕНИЕ | МАСТЕР | ГЕНИЙ |
|---------|---------|----------|-------|--------|--------|--------|
| +1d6, x | +1d5, x | +1d4, x | 2d6 | +1d4,л | +1d5,л | +1d6,л |

1d5 получается при помощи броска **d10** и округления в меньшую сторону.

Альтернативное усиление/ослабление. (для ленивых)

Когда персонаж **усилен**, он может в любой момент заявить автоматический **полный успех** на один из **ходов**.

Когда персонаж **ослаблен**, мастер может в любой момент заявить автоматическую **неудачу**.

Альтернативное усиление/ослабление II. (для манчкинов)

Когда персонаж **усилен**, он получает один **токен**. Он может использовать его по своему усмотрению. После отдыха **токен** исчезает.

Когда персонаж **ослаблен**, он отдает один **токен**. После отдыха **токены** восстанавливаются по правилам.

Альтернативное усиление/ослабление III. (для бывалых ролевиков)

Когда персонаж **усилен**, он использует **4d4,л** для **основного броска**.

Когда персонаж **ослаблен**, он использует **2d4** для **основного броска**.

Альтернативное усиление/ослабление IV. (для дотошных)

Когда персонаж **усилен**, его **частичный успех** считается **полным успехом** при использования **костей умения**. Если используются **кости сомнения**, правила **усиления** не используются.

Когда персонаж **ослаблен**, его **полный успех** считается **частичным успехом** после использования **костей умения/сомнения**.

Альтернативное усиление/ослабление V. (для простоты)

Когда персонаж **усилен**, он получает автоматически **6** на одной **кости**.

Когда персонаж **ослаблен**, он получает автоматически **1** на одной **кости**.

Ограниченные ходы. (для бывалых ролевиков)

Если ощущение “всемогущества” слишком велико, и любые **противники** и **угрозы** даются на “раз-два”, можно ввести правило **ограниченных ходов**.

Когда персонаж делает один из **ходов**, которые относятся к его **второй строчке (Род Деятельности)**, он записывает его **описание**. Всего персонаж может записать по **два хода атаки, защиты, воздействия, общения, усилить/ослабить**.

Когда персонаж делает один из **ходов**, которые относятся к его **первой строчке (происхождение)**, он записывает его **описание**. Всего персонаж может записать по **одному ходу атаки, защиты, воздействия, общения, усилить/ослабить**.

Когда персонаж делает один из **ходов**, которые относятся к его **третьей строчке (уникальность)**, он записывает его **описание**. Всего персонаж может записать по **одному ходу атаки, защиты, воздействия, общения, усилить/ослабить**.

Когда персонаж получает **уточнение**, он может записать **новый ход**, связанный с этой **строчкой**.

Когда персонаж получает **новую строчку**, он может записать **новый ход**, связанный с этой **строчкой**.

Персонаж может делать **новый ход** без записи за **токен**.

Ограничение снаряжения. (для бывалых ролевиков)

Когда персонаж делает один из **ходов**, которые относятся к его **снаряжению**, он записывает его **описание**. Всего персонаж может записать по **одному ходу атаки, защиты, воздействия, общения, усиления/ослабления** на каждый элемент **снаряжения**.

Детали. (для манчкинов и бывалых ролевиков)

Факты и описания можно, при желании, заменить **деталими**. **Детали** могут содержать **ходы, строчки** и другую **важную** информацию. В таком случае, каждое явление в игре можно использовать как **важное**. Это усложняет и углубляет игру, но добавляет массу математики и споров за столом.