

LEGENDS
Представляют:

Рассвет Миров

Система для совместного создания фэнтези миров

Основано на совместной работе и пятнадцатилетнем опыте:

Perry Anderson
Richard Auch
Jonathan Jenks
Jeff Larson
N. Bob Pesall, Esq.
Eric Risty
Chad Straatmeyer
George Walker

И многих других, также известных как “The Brosties”

Этот документ подготовлен с использованием OpenOffice и StarOffice, совместно с другими бесплатными OpenSource приложениями.

Перевод с английского языка: Владимир Бодров (<http://dow.vbodrov.ru>), 2011.

Первая редакция Рассвета миров была подготовлена для бесплатного распространения через интернет со следующими ограничениями:

1. Запрещаются изменения оригинального документа без письменного согласия правообладателя.
2. Любая копия этого документа должна содержать документ целиком, включая авторские права, авторство и настоящие замечания.
3. Авторы не несут ответственность за ущерб, потерю времени, коллектив или жизнь к которой приведет этот документ.
4. Этот документ предоставляется бесплатно, без каких либо гарантий, включая любые гарантии товарной пригодности или соответствия определенным ожиданиям.
5. Все авторские права принадлежат владельцу, но разрешается бесплатное распространение электронной копии, до тех пор, пока не будет получено уведомление от правообладателя о том, что распространение должно быть прекращено.

Посвящается каждому будущему рассказчику, знаменитому автору, фанату этой игры.

Введение

Пожалуй, самое сложное, с чем могут столкнуться ролевики, мастера, писатели и даже обычные мечтатели, это мысль о создании фэнтези мира с нуля. На самом деле, причина, по которой фэнтези так привлекательно, это возможность полностью погрузиться в атмосферу сказочного, нереального мира. Тех же, кто хочет создать такой мир, ждет не самая радужная перспектива. Как читатели, игроки или мечтатели мы можем не обращать внимания на многие несоответствия, что бы насладиться сюжетом. Не всегда сделать это так просто. Но по настоящему великие истории происходят в мирах настолько полных и последовательных, что мы чувствуем себя в них, как рыба в воде.

Авторы этой системы сыграли реально много игр, мы читали много фантастики, и бог знает сколько времени, витали в облаках. Каждая игра, каждая попытка написать великую американскую новеллу, начиналась с необходимости создать соответствующее окружение, мир. Мы росли, а с нами росли и запросы для таких миров. Мы больше не хотели простого туманного описания. Мы хотели огромные пространства, эпические расы и цивилизаций, историю, страны, конфликты и все то, что мы видим вокруг нас. Мы хотели, чтобы все это отразилось в фантастическом мире, который мы будем исследовать.

Конечно, сейчас есть огромный выбор готовых сеттингов от кучи издателей, от которых полки ломятся. Но их слишком много. Глаза разбегаются от разнообразия, это как заказывать пиццу, невозможно договориться какую брать, эти хотят с салями, те будут только гавайскую. Для игры невозможно было выбрать подходящий сеттинг среди кучи вариантов. К тому же, всегда есть проблема, что некоторые игроки знают какой-то мир лучше других. Куда веселее отыгрывать роль или писать в мире, который знаком, чем чувствовать себя чужим.

Закономерно, что в один прекрасный момент мы пришли к выводу, что пока некоторые великие авторы тратят жизнь на создание таких миров, должен быть более простой способ. Не затрагивая божественные аспекты происхождения, но даже мир в котором живем мы, со всей его богатой историей не был детищем одного человека. Это результат многих умов взаимодействующих друг с другом веками. Решение оказалось на поверхности, надо создавать мир вместе. Если каждый приложит руку к его созданию, то каждый будет знать его историю.

Мы захотели стать богами нашего собственного фантастического мира. Мы хотели создать его с нуля, начиная с основания из одних только камней и воды. Мы поднимем великие цивилизации, столкнем их в войне, проведем их к триумфу науки и магии, дадим им великих лидеров. И сделаем это часиков за шесть. Именно с этой идеей и родилась эта система, которую вы видите перед собой.

В Рассвете Миров собраны инструменты и советы, руководствуясь которыми каждый человек может стать демиургом с беспредельной силой, способным за один вечер сотворить подробный, проработанный фэнтези мир. У вас получится мир с подробной географией, со своей историей, культурой и своими героями. К тому же это будет весело!

I. Боги

Рассвет миров представляет собой новую концепцию в мире фэнтези, по крайней мере мы никогда не встречали раньше эту идею. Смысл в том, что ты, и твои друзья собираются вокруг широкой, плоской поверхности. Мы рекомендуем для этого стол. Понадобится, по крайней мере, один большой лист бумаги и несколько поменьше, карандаши, и пара шестигранных кубиков. Подразумевается, что тот, кто будет ведущим позаботится о бумаге. На большем листе он должен грубо изобразить контур будущих континентов. Это самое сложное, что придется сделать. Для вдохновения, можете покрутить глобус или заглянуть в ближайший атлас.

Скоро игроки станут богами. Обычно игроки не берут на себя роль именно Бога, хотя и такой вариант будет интересен. То, что лежит перед ними на столе - бесплодный, безжизненный мир. Каждый игрок сам решает, чем наполнить его в свой ход. Что важно в Рассвете Миров так это то, что после того как одни игроки что-то создали, другие игроки полностью вольны изменить это. Обычно этого более чем достаточно для того, что бы подтолкнуть разные цивилизации к войне, как мы увидим далее.

Но даже у богов есть ограничения, по крайней мере, при создании мира. Каждый раунд, игрок в свой ход, может вносить изменения в мир, получая очки, символизирующие "силу", которую и будут тратить на формирование мира. Очки могут накапливаться в течение нескольких ходов, чтобы сделать что-нибудь по-настоящему драматическое. Стоимость конкретного действия определяется по таблице в разделе III.

Самое важное, что нужно запомнить:

1. Цель игры заключается в создании веселого и интересного фэнтези мира. В Рассвет Миров невозможно выиграть, ровно, как и проиграть. Помните это, и не стесняйтесь возиться с вашей собственной расой или полностью угробить ту, которую создал кто-то другой.
2. У вас может быть, а может и не быть ведущего, который имеет большее влияние на ход игры, и за которым остается последнее слово. Если такого человека нет, разногласия неизбежны. Если вы не можете договориться с друзьями о том, как лучше всего решить ситуацию, можете подбросить монетку, или найти друзей получше.
3. Не стесняйтесь менять местность. Конечно, расы, ордены и аватары это очень круто, но где-нибудь в конце игры вашей драгоценной цивилизации захочется каких-нибудь гор или рек, чтобы было куда приткнуться.
4. Веселитесь!

II. Создание

Сотворение мира проходит за несколько раундов. За один раунд, каждый игрок делает по одному ходу. В начале каждого раунда игроки бросают два шестигранных кубика и прибавляют получившуюся сумму к текущему уровню силы. Если среди игроков есть ведущий или будущий автор, который планирует использовать получившийся мир, он может ходить первым. Если нет, то бросайте два шестигранных кубика каждый раунд. Тот, у кого выпало больше всего ходит первым. Создание также происходит в несколько этапов, которые называются эпохами. Каждая эпоха сосредоточена на одном конкретном аспекте сотворения мира.

Игра начинается в первую эпоху. Длительность каждой эпохи минимум пять раундов. После пяти раундов проводится голосование, если большинство игроков согласны, то можно перейти от первой эпохи ко второй, или со второй на третью. Но после десятого раунда эпоха меняется без голосования, по первому требованию любого игрока.

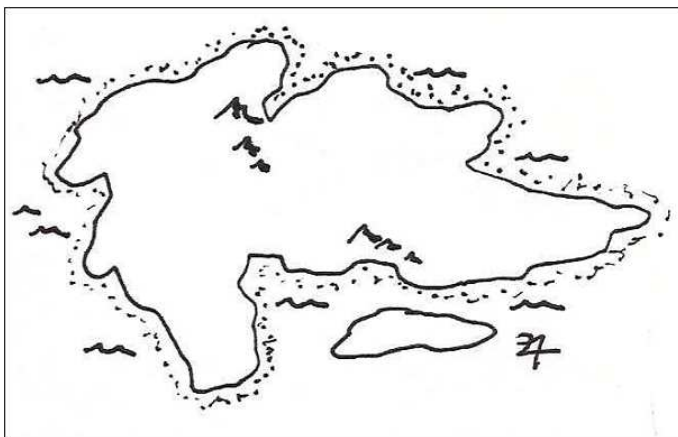
Первая эпоха ориентирована на географию. Как правило, в начале игры карта мира чиста. Тот, кто рисовал её, может набросать несколько рек, гор или островов, но все-таки лучше, если она будет чистая. В течение первой эпохи, затраты божественной силы для создания географических объектов минимальны. Можно легко создать горы, острова, леса, озера, и тому подобное. Это отражено в таблице стоимости в разделе III. И обратно, создание расы достаточно сложное занятие на раннем этапе. Действительно, редко в каком сеттинге, больше одной древней расы, существует от начала времен. Каждый раунд в первой эпохе соответствует отрезку времени примерно в 500 лет.

Вторая эпоха нацелена на создание различных фэнтези рас, которые будут жить в вашем мире. Игроки создают свои расы и расселяют их по миру, который создали. На то, какими должны быть расы, нет практически никаких ограничений. У вас могут получиться миры, населенные исключительно разными людьми, или мир, только из классических фантазии рас, орков, гномов, эльфов, троллей... На этом этапе стоимость создания расы самая маленькая, а вот изменять ландшафт вокруг них становится дороже. Каждый раунд во второй эпохе соответствует примерно 100 годам.

Наконец, в третьей эпохе, стоимость формирования местности достигает своей высшей точки, а создавать расы опять становится труднее. Третья эпоха, это эпоха политики, войн, и познания. Время возникновения великих лидеров и доблестных рыцарских орденов, в то время, как благородные города или целые расы могут соскользнуть в пропасть безнравственности. За каждый раунд в третьей эпохе проходит всего лишь несколько лет (для большего реализма, сколько именно определите сами)

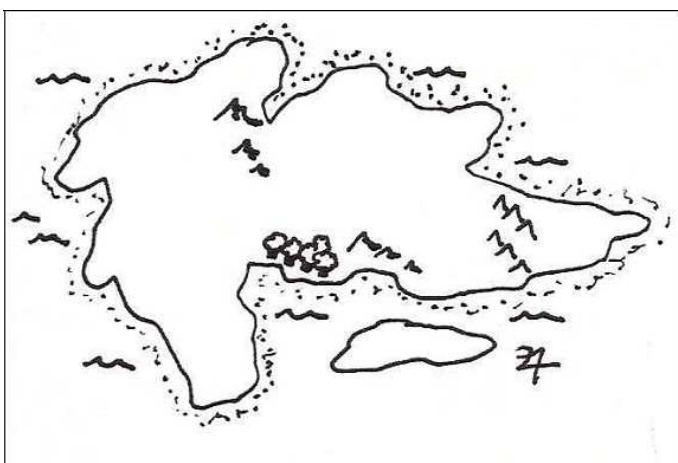
Пример игры:

Игроки Алекси, Тревер, и Боб, сидят вокруг стола и собрались поиграть. Боб подготовил заготовку для будущего мира, которая выглядит примерно так:



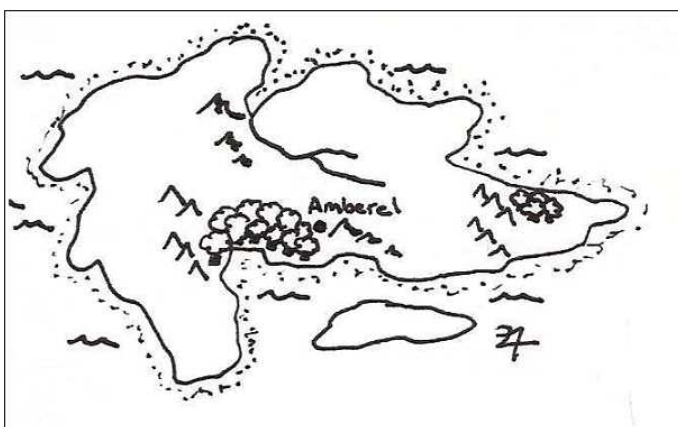
Так как Боб собирается использовать этот мир, чтобы написать гениальный роман, он ходит первым. Каждый игрок бросает два шестигранных кубика. Боб выбрасывает 10, Алекси - 5, а Тревер - 9. Боб ходит первым, и тратит девять очков силы на создание горного хребта, отделяющего полуостров от остального континента. Алекси тратит 3 очка, посадив несколько деревьев на южном

бережье, а Тревер пропускает свой ход и копит силу. Боб зарисовывает изменения на карте:



Так проходит ещё несколько ходов, Боб и Алекси продолжают добавлять горы и леса, а Тревер накапливает очки силы. Наконец, после 3 ходов, накопив достаточно, Тревер говорит, что собирается создать расу, и сжигает 22 очка, чтобы создать расу эльфов, которые будут жить в лесах, созданных Алекси за предыдущие 3 хода. Он тратит еще 8 очков и велит эльфам, которые, как он решил, будут называть

себя «Высшие Эльфы», основать город Амберель. После всего этого карта выглядит следующим образом:



Алекси в растерянности, он сам вынашивал планы заселить в этом лесу свою расу во время второй эпохи. И начинает копить очки на катастрофу ... игра продолжается.

III. Сила

Каждый игрок сам записывает и следит за своим уровнем силы. В общих чертах, это не так сложно. Каждый раунд, все игроки бросают по два шестигранных кубика и добавляют выпавшую сумму к их уровню силы нарастающим итогом. В свой ход, игрок может потратить эти очки в соответствии с таблицей ниже, или скопить их. Однако накапливать силу не всегда выгодно. И здесь правила несколько усложняются.

Игроки, закончившие ход с пятью очками или меньше получают кумулятивный +1 бонус в следующий раунд, максимум до +3. Таким образом, если Боб закончил ход с 4 очками, в следующий раз он получит все что выпало на кубиках, +1. Если он опять закончит ход с 4 очками, то в следующий раунд он получит уже +2. Но игроки не могут получить больше 3 дополнительных очков за раунд таким образом. С помощью этого правила игрок может получить намного больше очков, чем его коллеги, накапливающие силу.

Пример: Раунд происходит во вторую эпоху, у Боба 4 очка. Он получает +1 в этом раунде за то, что очков в сумме меньше 4 и бросает два кубика. Выпало 9. Теперь его суммарная сила равняется 14 очкам. Боб смотрит перечень действий и решает потратить десять очков на «Катастрофу», и посылает чуму на один из самых больших, недавно созданный другим игроком, город эльфов. Город созрел для осады.

Силы, в которых игрок может упражняться, перечислены в таблице ниже. Подробное действие каждой силы описано после таблицы. Помните, что многие силы можно применить как на свои творения, так и на то, что сотворил другой игрок, как пожелаете. Количество действий, которые можно совершить за один ход, ограничены только уровнем вашей силы. Накопили 50 очков и хотите, сжечь их, клепая армии? Жгите! В конце концов, это вы боги.

Действие	1ая эпоха – Земля	2ая эпоха – Расы	3ья эпоха – Взаимоотношения
Формировать землю, 1''	3	5	8
Формировать климат, 1''	2	4	6
Создать расу	22	6	15
Создать подрасу	12	4	10
Управлять расой**	8	4	3
Управлять городом**	6	4	2
Развить цивилизацию	10	5	6
Развить город	8	4	5
Очистить цив. +1 элайнмент*	5	3	4
Совратить цив. -1 элайнмент*	4	3	3
Очистить город, +1 элайнмент*	4	3	3
Совратить город, -1 элайнмент*	3	2	2
Событие	10	7	9
Создать орден	8	6	4
Управлять орденом	4	3	2
Создать аватар	10	7	8
Управлять аватаром	2	1	1
Катастрофа, 1''	10	10	10

* В ход, только однажды на цель.

** Нужна секта или аватар игрока в месте действия (См. ниже).

Формировать землю – эта сила для создания, модификации или эрозии местности. Гор, холмов, озер, ручьев, рек, лесов, джунглей, пустынь, лугов, тундры, степей, и других типов ландшафта. На карте мира, эта сила позволяет создать участок территории диаметром в 1 дюйм. Приблизительно. Используя эту силу неоднократно, вы можете создавать целые системы гор, внутренние моря, или огромные пустоши. Используйте свое воображение, и не забудьте несколько водопадов! Вам не обязательно заполнять всю площадь, проявите фантазию.

Формировать климат - эта сила задает климатический шаблон на участке приблизительно в 1 дюйм, такой, как туман, дождь, ясное небо, жара, холод, мокрый снег. Можете добавить на карту снежных степей, или сделать тропические джунгли из ваших лесов.

Создать расу – эффект этой силы, создание расы традиционной для игровых персонажей вашей игровой системы, или других рас классического фэнтези. Понятия расы и цивилизации часто взаимозаменяемы. Вы можете, например, иметь больше одной разновидности гномов, каждая со своей уникальной культурой и своим правительством. Это могут быть не только люди, эльфы, гномы, орки и тролли, но и драконы, халфлинги, или даже леприконы. На усмотрение ведущего или будущего автора, нетрадиционные расы могут стоять в два раза дороже. Игроки могут копить очки на любое количество рас. У каждой расы должна быть родина, отправная точка на карте мира, в которой они начинают строить свою цивилизацию (или отсутствие таковой). Расы рождаются нейтральными, либо приверженные добру (+1 элаймент) или злу (-1 элаймент). См.

Очистить и Совратить.

Создать подрасу - эта сила используется для отделения группы от существующей расы. Она возникает не далеко от своих предков, и не обязательно должна ладить со своими прародителями и соседями. Темные эльфы, глубинные гномы, пираты, и т.п. примеры действия этой силы.

Управлять расой – по милости этой силы, жрецы богов побуждают расу к действию. Этой силой, например, создаются города, но использовать её можно для чего угодно. Бессмертные должны сначала установить свое присутствие, создав секту с помощью силы **создать орден**, до влияния на расу,. Создатель(и) расы получают такую секту автоматически. Эта сила может быть использована для развязывания войн, основания городов, принятия альянсов, освоения территорий и т. д. Само собой, для войны вам потребуется армия...

Управлять городом - Здесь, бог повелевает городу, создать что-нибудь, например армию. Но это так же может быть чудо, стена, школа, башня, и тому подобное. Город может производить только одну армию за ход.

Продвинуть город/цивилизацию – эта сила дает городу или целой цивилизации высшую степень знания в заданной области науки или магии. Такие знания могут включать в себя магию войны, лечение, военное мастерство, сталь, ковку оружия, парусники, письмо, грамотность, машиностроение, архитектуру, сельское хозяйство, и многое другое. До тех пор, пока город или цивилизация существуют, они будут экспертами в этой области.

Очистить/Совратить – Здесь, боги изменяют привычный элаймент цивилизации, города, или области в один дюйм на карте на один пункт за ход. Если ведущий или автор не указывает обратного, нет ограничения тому, как далеко это может пойти.

Событие - Через эту силу вершится судьба аватара, ордена, города, или цивилизации. Может быть найден золотой рудник, на флот обрушится шторм, аватар может избежать смерти. Могут обрушиться чума, голод, засуха. Или могут быть утеряны технологии. Это сила великих, незапланированных ветров судьбы, что дуют сквозь историю мира.

Создать орден – Этой силой, бог велит основать орден в заданной цивилизации или расе. Это может быть воровская гильдия, религиозная секта (см. **Управлять расой**), рыцарский орден, банда разбойников, эскадра пиратов, и т.д. Ордена могут существовать неопределенное время или быть созданы для конкретной цели, например, что бы уничтожить секту противостоящей расы. Очень важно, следить за тем, кто создал орден, так как это влияет на стоимость его управления.

Управление орденом – Бог велит ордену сделать что-нибудь. Если орденом командует не тот игрок, который его создал, то для религиозных орденов и сект, добавьте 10 очков, а для прочих орденов, 5 очков к стоимости.

Создать аватар - С помощью этой силы, бог создает ключевую фигуру в истории мира. Аватар может быть первосвященником, драконом, воином, династией, и тому подобным. Если убит или уничтожен, он может быть воскрешен или восстановлен игроком, создавшим его, за 5 очков.

Управлять аватаром - аватар может выполнить одно из следующих бессмертных или много смертных действий (например, вести армию) за ход, в который играется сила. Бессмертные действия, которые может выполнить аватар, включают в себя: **Создать город, Очистить/Совратить город, Управлять городом, Создать орден, Управлять орденом, Создать Расу** (Всего один раз!), или собрать армию. С помощью аватара, игроки могут, например, собирать по две армии из одного города за ход, или дать две команды одной и той же расе.

Катастрофа – Этой силой боги обрушивают свой гнев. От вулканов до гибели аватара, от потери великого знания до обрушения городских стен, эта сила превращает в руины всё, самым хитроумным образом, который только способен представить себе игрок. (Как бы вы себя чувствовали, если б ваш аватар утонул в озере кислоты?)

IV. Конфликт

В создании вашего мира, как и истории, случаются конфликты. Города будут поднимать армии на марш против своих неверных соседей. Аватары будут ввергать целые цивилизации во тьму, а политики мира будут играть свои игры на политической сцене.

На практике, будут возникать вопросы: "Хорошо, мои Южане собрали армию в столице, Катардии, и пошли войной на запад против хорошо укрепленного громадными стенами города Порт. Они намерены стереть с лица земли своих языческих соседей. Что будет дальше?"

Что произойдет дальше, во многом зависит от того, что было до этого. Рассвет Миров дает большую гибкость во время игры. В большинстве случаев, ответ на такие вопросы очевиден. Если армия была увлечена походом на город Порт, а сам Порт беззащитен, то город будет разрушен. С другой стороны, если другой игрок, отчаянно хочет спасти город, он может наслать чуму на атакующие армии, или, может затопить земли между Портом и Катардией, и задержать таким образом атаку на достаточное время, чтобы собрать армию для обороны.

Но будут возникать и такие ситуации, когда исход не ясен. Например, у обоих городов есть армия, или, один собрал несколько армий. На исход битвы может повлиять множество факторов. В масштабах истории целого мира, механика одного сражения предоставлена броску кубика. Столкновения между армиями могут быть отыграны следующим образом:

1. Рассмотрите каждую технологию, которая есть у цивилизации или расы. За каждую технологию, которая может быть использована в бою (будьте разумны, если не можете договориться - голосуйте) добавьте бонус +1 к армии этой цивилизации. То же самое сделайте по обстановке: возвышенности, оборонительные стены, особенности местности или погоды. Кавалерия, например не может эффективно сражаться в грязи.
2. Бросьте два кубика, добавив бонусы за технологии и другие факторы. Кто выбросил больше, того армия и победила, проигравшая армия либо уничтожена, либо разбежалась.
3. В случае, когда в сражении участвует несколько армий, требуются отдельные броски для каждой из них, что бы определить победителя. Если одна армия победила, но должна продолжить сражение против следующей армии, она начинает уставать. Для каждого боя после первого, добавьте штраф -1 для устающей армии.

Для более эффективного решения конфликтов во время игры есть два дополнительных правила. Первое, очень трудно полностью уничтожить что-либо. Армии, города и расы, стараются спастись, и как правило даже после их разрушения остаются выжившие. Таким образом, если игрок пожелает насовсем вычеркнуть из истории армию, орден, расу, подрасу, или город, то он должен заплатить сумму, равную стоимости создания. Т.е. если Боб так хочет стереть с лица земли Порт, он должен сначала приказать своей армии напасть на него, а затем оплатить стоимость, которую бы он заплатил, если бы приказал расе создать его. В первую эпоху, например, это 8 баллов.

Второе, следует избегать тотального уничтожения. Это приводит к тому, что мир становится менее разнообразен и скучен, когда игра закончится. Игрокам следует проявлять сдержанность, и рушить вещи только тогда, когда из этого получается действительно хорошая история.

V. Как использовать созданный мир

История мира не имела бы никакого смысла, если бы не было прилежного летописца, ведущего записи. Одному из игроков предстоит стать таким Нестором Летописцем на время игры. Эту жизненно важную работу можно выполнять на добровольной основе, а можно выбрать ответственного, сыграв в камень-ножницы-бумагу. Кого бы вы в итоге не выбрали, постарайтесь внушить ему необходимость записывать все подробно. Действия, сделанные игроком каждый ход, должны быть запротоколированы. Звучит сложно на первый взгляд, но, учитывая то, что некоторые игроки будут думать целую вечность, о том сколько квадратных дюймов земли должно быть погребено под проснувшимся вулканом, делать это довольно просто. В приложении есть пример формы для такого протокола. Должно быть записано каждое действие, совершенное игроком, ход, имя игрока и короткое описание того, что именно он сделал. Игрок может пропустить свой ход, такой ход в протоколе не фиксируется.

Когда мир завершен, важно решить, что вы будете с ним делать. Самый лучший вариант, это найти среди друзей достаточно талантливого человека, который сможет превратить ваши каракули, изображающие мир в приличную карту.

Следующее, если среди вас есть писатель, он или она может переписать протокол игры в художественный текст. Есть игроки, которым нравится отыгрывать роль историка, ведущего свою «Летопись времен» мира, который они сотворили.

Если вы создаете этот мир для ролевой игры, хорошей идеей будет заставить игроков отыгрывать своих аватаров. Другой вариант, для которого ваш мир идеально подходит это целая ролевая компания. Т.к. все игроки знакомы с историей мира, то каждый может стать ведущим на пару недель, и вести какую-то часть компании. Это позволит каждому насладиться игрой, и избежать ситуации, когда единственный мастер «иссыхает» и теряет энтузиазм, с которой многие из нас слишком хорошо знакомы.

Чтобы вы ни делали, веселитесь и получайте удовольствие! Помните, что вы можете управлять цивилизациями, расами, городами других игроков, главное не переборщить. И помните, что эта игра была опубликована в Интернете бесплатно с одной единственной целью, сделать вашу жизнь лучше. Не стесняйтесь поблагодарить любого автора (и переводчика ;), если встретите его, дорогим кофе.

Удачи! И счастливого бессмертия!

