

# Világok hajnala – kooperatív rendszer fantasy világok teremtéséhez

Kategória: [RPG](#)

Eredeti cím: Dawn of Worlds © 2005 N. Bob Pesall

Fordította: Laklia Nándor (Prospero)

## Bevezetés

Egy fantasy világot kitalálni és megteremteni a semmiből. Ez az egyik legizgalmasabb és legnehezebb kihívás, ami csak játékmesterek, játékosok, szerzők vagy hétköznapi álmodozók előtt állhat. Valóban, az a lehetőség, hogy elmerülhetünk egy képzeletbeli világban, az, ami miatt egy igazán jó fantasy regény annyira magával ragadó tud lenni. A feladat neheze persze azokra hárul, akik meg is akarnak teremteni egy ilyen világot. Ez néha igen sok munkát jelenthet. Olvasóként, játékosként vagy álmodozóként felfüggeszhetjük hitetlenségünket, amennyire egy történet követése azt megkívánja. Azonban az igazán jó történeteknél, amelyek teljes és konzisztens világban játszódnak, fel sem tűnik, hogy ezt tesszük.



Régebben e rendszer szerzői is sokféle játékkal játszottak, sok regényt olvastak, és csak az isten tudja mennyi időt töltöttek álmodozással. Minden egyes játék és minden egyes nagy regényírási kísérlet kezdetén felmerült egy világ megalkotásának igénye. Ahogy egyre idősebbek lettünk, úgy váltak egy intenzívebbé az ilyen világokkal szemben támasztott elvárásaink. Nem csak néhány homályos fogalom mentén kívántunk elindulni. Hatalmas és részletes tájakat akartunk, hősköteménybe illő fajokat és civilizációkat, történelmet, történetszálakat, konfliktust és minden olyan dolgot ami a mi világunkban is körülvesz bennünket. Ezeket egy fantáziavilágba akartuk kivetíteni, amelyet aztán teljesen felfedezhetünk.

Persze volt már jó néhány teljesen kidolgozott világ, amely számos kiadó jóvoltából elérhető volt a helyi könyvesboltokban. Azonban túl sokan voltunk, és akár egy pizzarendelés során, a játékválasztásnál is lehetetlen volt megegyezni egy jó szerepjáték-világ megfelelő hozzávalóiról a sorozatgyártott lehetőségek közül. Ezen kívül még felmerült az a probléma, hogy egyes játékosok egyszerűen jobban ismertek egyes világokat, mint a többiek. Sokkal jobb olyan világban szerepjátszani (vagy írni), amit jól ismersz.

Teljesen természetesnek tűnt, hogy egy napon arra a konklúzióra jutottunk, hogy bár néhány kiváló író egy egész életét rászánhatja egy ilyen világ megalkotására, azonban kell, hogy legyen egy egyszerűbb megoldás. Minden istenfelfogást félretéve, a mi világunk, az összetett történelmével együtt sem egyetlen ember agyszüleménye volt. Sokkal inkább sok elme egymással való, évszázadokon át tartó együttes játékának az eredménye alakította olyanná amilyen. Ezért a problémánk megoldására is természetesnek tűnt, hogy közösen álljunk neki a világteremtésnek. Így mindenki szerepet játszana, részt venne benne, és ez által mindenki ismerné a történelmét.

A saját fantasy világunk isteneivé válnánk. Mi építenénk fel a sárból és vízből álló szerény alapoktól. Nagyszerű kultúrákat, civilizációkat emelnénk fel, háborúba küldenénk őket, végigvezetnénk őket a tudomány és mágia útjain és vezetőket adnánk nekik. És mindezt nagyjából 6 óra alatt vinnénk véghez. Ebből az egyedi ötletből nőtt ki ez a játék, amit ma magatok előtt láttok.

A Világok hajnala játék iránymutatásain belül megtalálhatóak azok az eszközök, amelyek segítségével egyszerű halandók egy este erejéig felruházhatják magukat a legnagyobb hatalommal, és a játék végén úgy menjetek haza, hogy egy teljes és részletes fantasy világot hagytok magatok után, ami, hogyha felhasználjátok, akkor egy részletes tájakkal, történelemmel, kultúrákkal és karakterekkel rendelkező világot fog eredményezni. És még jól is szórakoztok közben.

## I. Istenek

A Világok hajnala egy új elképzelés a fantasy világában, legalábbis a szerzők korábban nem találkoztak hasonló ötlettel. A koncepció ennyi: Te és a barátaid összejöttök egy széles és lapos felület körül. Mi egy asztalt javasunk e célra. Ezen kívül szükség lesz legalább egy nagy üres papírlapra, sok kisebbre, ceruzákra és egy pár hatoldalú dobókockára. A folyamat kezdeményezője vagy vezetője számíthat rá, hogy neki kell szállítania a nagyobb papírlapot. Erre kell majd neki vagy bárki másnak felrajzolni egy nagyobb földrész/földterület körvonalait. Ez lesz a melő legnehezebb része. Inspirációért nyugodtan vegyétek elő a legközelebbi atlaszt.

Hamarosan, minden játékos egy-egy istent fog játszani. A játékosok általában nem veszik fel egy bizonyos isten szerepét, bár ez egy jóféle játékváriáns lehet. Egy kietlen és élettelen világ terül el előttünk az asztalon. A játékosokra vár, hogy egymás után elkezdjék megtölteni étellel. Tartsd észben, hogy a Világok Hajnalán egyik legfontosabb szabálya az, hogy az egyik játékos teremtményeit más játékosok szabadon megváltoztathatják. Ez általában ösztönzőleg hat a civilizációk közti háborúzásra, amint azt pillanatokon belül látni fogjátok.

Még az isteneknek is vannak korlátaik, legalábbis a világ teremtése során. Minden játékosnak körönként egy lehetősége van változásokat véghezvinni a világban. A játékosok körönként pontokat fognak kapni, és ezek a pontok képviselik a „hatalmat,” ami a rendelkezésükre áll a világ alakításához. Ezeket a pontokat el is lehet raktározni több körön keresztül, hogy valami drámai tettet vigyünk véghez. Egy bizonyos dolog végrehajtásának az ára a III. fejezet táblázataiban látható.

Az észben tartandó legfontosabb dolgok a következők:

1. A célotok az, hogy egy érdekes és hangulatos fantasy világot teremtsetek. A Világok Hajnala játékban a hagyományos értelemben senki sem veszít vagy nyer. Erre figyelemmel, szabadon toldozd és foltozd a saját népeid, vagy döntsöd romlásba teljesen a más által teremtett fajokat.
2. Szabadon dönthettek, hogy legyen-e játékmester, aki befolyással rendelkezik arról, hogy hogyan alakulnak az események, vagy akié az utolsó szó vita esetén. Nézeteltérések minden esetben előfordulhatnak. Ha te és barátaid nem tudtok megegyezni arról, hogy mi lenne a legszórakoztatóbb módja egy játékon belüli vita rendezésének, dobjatok fel egy érmét, vagy keressetek jobb barátokat.
3. Bátran alakítsátok a tájat. Igen, a népek, fajok, szervezetek és avatarok igen jók, de a játék későbbi részén a drága civilizációitoknak kelleni fognak azok a hegyek és folyók, ahol megbújhatnak.
4. Játszatok és szórakozzatok!

## II. Teremtés

A világ teremtése körönként zajlik. Egy kör során minden játékos egyszer kerül sorra. Minden játékos minden kör elején dob két hatoldalú dobókockával, és az eredményt hozzáadja a jelenlegi hatalmi szintjéhez. Ha van játékmester vagy író, aki a világot fel akarja használni, akkor ő léphet először. Ha nincs, akkor minden kör elején dobjatok két hatoldalú dobókockával a kezdéshez, és az kezd, akié a legmagasabb összeg. A teremtés több korszaknak nevezett szakaszon keresztül történik. Minden korszak döntően a világ egy-egy jellemző aspektusának teremtésével foglalkozik.

A játék az első korról kezdődik. Minden korszak legalább öt körből áll. Öt kör után a játék tovább folytatódhat a második (vagy ha a másodikban vagytok, akkor a harmadik) korszakban, ha a játékosok többsége ezt megszavazza. Tíz kör után a következő korba léptek akkor, ha ezt legalább egy játékos kéri.

Az első kor a földrajz kialakításával foglalkozik. Alapesetben a világtérkép teljesen üres a játék kezdetén. A rajzoló feldobhat egy folyót, pár hegyet vagy néhány szigetet, de a legjobb a nagyrészt üresen hagyjuk. Az első korszak során a legalacsonyabb a földrajzi jellemzők/egységek kialakításának isteni hatalomban kifejezett ára. Hegységek, szigetek, erdők, tavak stb. könnyedén kialakíthatóak az első korban. Ez megmutatkozik a III. fejezetben található ártáblázatban. Ezzel szemben, a fajok teremtése kimondottan nehéz ebben a korai szakaszban. Ritka, hogy a játék során egynél több nép/faj jelenik meg az első kor során. Az első korban minden kör nagyjából 500 évnél felel meg.

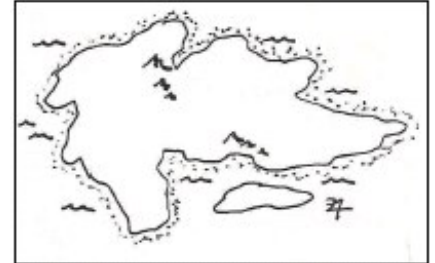
A másodkor a világban élő különböző fantasy fajok és népek kialakításáról szól. A játékosok fajokat és népeket teremthetnek és elhelyezhetik őket az általuk teremtett világban. Aránylag kevés határa van annak, hogy milyen fajokat és népeket hozhattok létre. Lehetnek olyan világok, amelyeket az ember különböző rasszai népesítenek be, vagy akár olyanok, ahol kizárólag a klasszikus fantasy fajok, mint az ork, törpe, elf, troll, stb. egyikének alfajai élnek. Fajokat könnyedén lehet teremteni a másodkor során, azonban drágább lesz a körülöttük lévő táj alakítása. A másodkorban minden kör nagyjából 100 évnél felel meg.

Utoljára a harmadkor során a föld alakításának költsége eléri a tetőfokot és a fajok teremtése is nehezebbé válik. Ez a politika, háború és tanulás kora. A harmadkor során nagyformátumú vezetők és lovagrendek emelkedhetnek fel, amíg városok, vagy nemes fajok válhatnak dekadensé vagy még romlottabbá. A harmadkorban minden kör néhány évet tesz ki (a valóság kedvéért ez szabadon változtatható.)

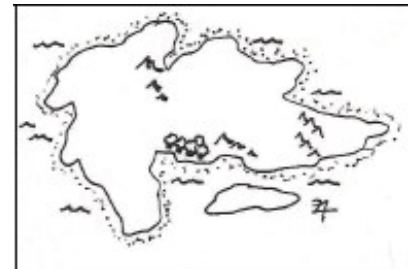
### Példajáték:

A játékosok összegyűltek, Alexi, Trever és Bob az asztal körül ülnek. Bob előkészített egy térképet egy nagyjából üres világról, ami így néz ki:

Mivel Bob fogja felhasználni a világot arra, hogy megírja a nagy amerikai regényt, ezért ő kezd. Minden játékos dob két hatoldalú dobókockával. Bob 10-et dob, Alexi 5-öt, Trever pedig 9-et. Bob kezd, elkölt kilenc pontot és kreál egy hegyláncot, ami elválasztja a szárazföld egy részét a kontinens többi részétől. Alexi elkölt három pontot és teremt egy erdőt a déli part mentén, Trever passzolja a kört megtartva pontjait. Bob jelöli a változtatásokat a térképen:



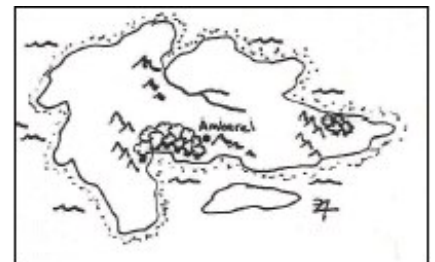
Néhány körrel később Bob és Alexi folytatják a hegyek és erdők teremtését, míg Trever a pontjait gyűjtögeti. Végül 3 kör múlva Trever bejelenti, hogy egy fajt fog teremteni, felhasznál 22 pontot és egy elf fajt teremt azokba az erdőkbe, amiket Alexi az elmúlt 3 körben építgetett. További 8 pontot költ arra, hogy megparancsolja az elfeknek, akiket úgy döntött, hogy nemes tündékeknek fog hívni, hogy építsenek egy várost, amit Amberelnek fognak hívni. Most a térkép így néz ki:



Alexi most nem örül, mert a másodkor során saját népet tervezett volna teremteni a déli erdőbe, ezért elkezd pontokat gyűjteni egy katasztrófára... és a játék folytatódik.

### III. Hatalom

A játékosok saját maguk vezetik a hatalmi szintjük állását. Ez nagyrészt elég könnyű feladat. Minden körben, minden játékos dob két hatoldalú dobókockával, és ezt az összeget hozzáadja az aktuális hatalmi szintjéhez. Körönként ezeket a pontokat költhetik el a játékosok az alább található táblának megfelelően, vagy éppen gyűjtögethetik őket. Bár a pontgyűjtögetés nem mindig jó terv. A hatalmi szintek ezen a ponton válnak valamivel bonyolultabbá:



Azok a játékosok, akik öt vagy kevesebb ponttal zárják bármely körüket, a következő kör során +1 pontot kapnak. Ez az előny összeadódó, és egészen +3-ig halmozódhat. Tehát, ha Bob 4 ponttal fejezte be a körét, akkor a következő kör elején a hatalompont dobásához +1 pontot kap. Ha a következő körét is 4 ponttal fejezi be, akkor +2 pontot kap a következő kör során. Ezen a módon azonban egy játékos sem juthat háromnál több extra ponthoz. Ez a világ teremtése során több pontot hozhat egy aktív játékosnak, mint azoknak, akik gyűjtögetik a hatalmukat.

Példa: A másodkor folyamán az egyik körben Bobnak 4 pontja van. Jár neki +1 pont mivel a korábbi körben is alacsony pontszáma volt. 9-et dob a két hatoldalú kockával. Így az hatalompontjainak összege 14. Bob ránéz a cselekvés táblára és úgy dönt, hogy 10 pontot áldoz egy Katasztrófa létrehozására, és dögvézt küld az egyik játékos által nemrégiben alapított hatalmas tünde városra. Ezzel a megérett az idő a város megtámadására.

A különböző hatalmak, amivel a játékosok bírhatnak az alant található táblázatban találhatóak. Az isteni erők leírása a következő részben található. Tartsd észben, hogy több isteni erő felhasználható mind a saját, mind mások teremtményeivel kapcsolatban. A körönkénti akcióidnak csak a hatalmad pontokban kifejezett értéke szab határt. Ha összegyűjtöttél 50 pontot és mindet hadseregek felállítására akarod költeni, akkor tégy úgy. Végére is istenek vagytok...

### Hatalmi pontok

Hatalom	Első Kor	Másodkor	Harmadkor
---------	----------	----------	-----------

<b>Terület alakítása 2 cm</b>	3	5	8
<b>Klíma alakítása 2 cm</b>	2	4	6
<b>Nép / faj teremtése</b>	22	6	15
<b>Alfaj teremtése</b>	8	4	3
<b>Nép / faj utasítása*</b>	8	4	3
<b>Város utasítása*</b>	6	4	2
<b>Civilizáció fejlesztése</b>	10	5	6
<b>Város fejlesztése</b>	8	4	5
<b>Civilizáció megtisztítása**</b>	5	3	4
<b>Civilizáció megrontása**</b>	4	3	3
<b>Város megtisztítása**</b>	4	3	3
<b>Város megrontása**</b>	3	2	2
<b>Esemény</b>	10	7	9
<b>Szervezet alapítása</b>	8	6	4
<b>Szervezet utasítása</b>	4	3	2
<b>Avatar teremtése</b>	10	7	8
<b>Avatar utasítása</b>	2	1	1
<b>Katasztrófa 2cm</b>	10	10	10

\* Körönként és célpontonként egyszer

\*\* A játékosnak kell, hogy legyen egy vallási szektája vagy egy avatarja, ott ahol kiadja az utasítást

**Terület alakítása:** Ez a hatalom vezeti a hegyek, dombok, tavak, patakok, folyók, erdők, dzsungel, sivatagok, mezők, tundrák, sztyeppék és egyéb földrajzi jellemzők teremtését, megváltoztatását vagy erózióját. Ezzel az erővel a térképen 2 cm területen lehet földrajzi formákat teremteni vagy megváltoztatni. Ennek az erőnek az ismételt használatával teljes hegyláncokat, beltengereket, vagy kiterjedt sivatagos pusztaságot lehet teremteni. Használd a képzeleted, és ne felejts el néhány vízesést csinálni. Nem kell kitölteni a teljes területet, ha van valami jó ötleted.

**Klíma alakítása:** Ez az erő a jellemző időjárási mintákat (mint például a köd, eső, hóesés, napsütés, hőség, hideg stb.) irányítja egy nagyjából 2 cm területen belül. Teremthetsz havas sztyeppéket vagy forró dzsungellé változtathatsz erdőket.

**Nép / Faj teremtése:** Ezzel az isteni hatalommal teremtheted meg a játérendszered játékos karaktereinek népeit és fajait, vagy bármely egyéb klasszikus fantasy fajokat. A fajok és civilizációk gyakran felcserélhetők. Például több törpenép is lehet, mindegyik különböző egyedi civilizációval és kormányzattal. Ne csak embereket, elfeket, törpéket, orkok és trollokat a vegyetek számításba, hanem sárkányokat, félszerzeteket vagy akár manókat (leprechaun) is. Minden fajnak kell egy kiindulópont a világban, ahol elkezdik megépíteni a civilizációjukat (vagy annak hiányát.) A fajok és népek semleges, 1-el a jó, vagy 1-el a gonosz irányába hajló „átlag” jellemmel indulnak. Lásd: Megtisztítás és Megrontás

**Alfaj teremtése:** Ezt a hatalmat használhatjuk létező fajon vagy népen belüli szakadár csoportok teremtésére. Ezek a csoportok nagyjából a felmenőikkel szomszédos területről kell kezdeniük és vagy jól kijönnek szomszédjaikkal, vagy nem. Sötét elfek, mélységi törpék, kalózok és bármi hasonló létrehozható ezzel az erővel.

**Nép / faj utasítása:** Ezzel a hatalommal befolyásolják az istenek papjai a népek / fajok tevékenységeit. Ennek az erőnek a hatására a népek városokat alapíthatnak, de nagyjából bármire felhasználható. A

halhatatlannak először jelenlétét kell biztosítani az adott népen belül mielőtt befolyásolni tudná őket. Ezt a Szervezet alapítása paranccsal tudja elérni. Egy nép teremtője automatikusan megkapja ezt a szektát / egyházat. Ezt az isteni erőt lehet felhasználni háborúk kezdeményezésére, szövetség létrehozására, vagy egy terület benépesítésére. Persze hadseregre is szükség van ahhoz, hogy háborúba tudjunk menni...

**Város utasítása:** Itt az isten egyetlen várost bír rá arra, hogy hozzon létre valamit. Ez lehet a világ egy csodája, fal, iskola, torony vagy ilyesmi. Hadseregek is toborozhatóak ezzel az hatalommal, azonban egy város egy adott körben csak egy hadsereget hozhat létre.

**Civilizáció vagy város fejlesztése:** Ez az erő arra veszi rá az adott várost vagy civilizációt, hogy kimagasló tudást szerezzenek egy adott tudomány vagy mágia területén. Ez lehet akár a harci mágia, gyógyítás, hadviselés, acél, fegyverkovácsolás, vitorlás hajók, írás, műveltség, építészet, mezőgazdaság, vagy hasonló. Ameddig az adott civilizáció fennáll, mindig az lesz a legfejlettebb az választott területen.

**Megtisztítás / Megrontás:** Ez az erő arra jó, hogy megváltoztassuk egy civilizáció vagy város általános jellemét egyel, a tékép egy inchnyi területén, egy körben egyszer. Nincs korlátja annak, hogy ez a változtatás meddig mehet, kivéve, ha a játékmester máshogy nem rendeli

**Esemény:** Ezzel az erővel jöhet változás egy Avatar, egy Szervezet, Város vagy Civilizáció szerencsében. Lehet, hogy egy aranybányára bukkannak, egy vihar csaphat le a tengeren egy flottára, egy Avatar menekülhet meg a halálból, ragály, éhínség, szárazság sújthat területeket vagy technológiák veszhetnek el. Ezek a szerencse nagy be nem tervezett fordulópontjai, amelyek átjárják a történelmet.

**Szervezet alapítása:** Ez ezzel a hatalommal az isten egy szervezetet alapít egy fajon vagy civilizáción belül. Ez lehet tolvajcéh, vallási szekta (lásd faj / nép utasítása), lovagrend, rablóbanda, kalózkodók stb. Ezek a szervezetek fennállhatnak állandó jelleggel vagy valamilyen cél érdekében, mondjuk valamelyik szekta vagy ellenérdekű nép kiirtása céljából. Fontos, hogy vezessük, hogy ki alapította a szervezeteket, mivel az irányításuk költsége ettől függően változó.

**Szervezet utasítása:** Ezen az erőn által az isten rávesz egy szervezetet, hogy az tegyen valamit. Saját vallási rendet vagy szektát a szervezetet alapító játékos a táblázatban látható áron utasíthatja, azonban minden más játékosnak +10 pont kell az utasításhoz. Egyéb szervezetek utasítása esetén az alapítótól eltérő játékosok +5 pontot fizetnek.

**Avatar teremtése:** Ez az erő lehetővé teszi az isten számára, hogy egy kiemelkedő történelmi személyiséget teremtsen. Ezek lehetnek főpapok, sárkányok, harcosok, dinasztiák, próféták és hasonlóak. Az avatar elhalálása vagy kihalása esetén a teremtő játékos 5 pontért feltámaszthatja, vagy újra alapíthatja őket.

**Avatar utasítása:** Az avatar egy körön belül végrehajthat számos halandó cselekvést (mint egy hadsereg vezetését) vagy EGYET a következő isteni képességek közül. Az avatar ezeket a halhatatlan tevékenységeket hajthatja végre: Város alapítása, Város utasítása, Szervezet alapítása, Szervezet utasítása, Város megrontása, megtisztítása, Nép/faj teremtése (EGYSZER) hadsereg toborzása. Az avatar használatával a játékosok például egy körben két hadsereget is kiállíthatnak egy városon belül, vagy két utasítást is adhatnak egy népnek.

**Katasztrófa:** Ezzel az erővel fejezhetik ki az istenek haragjukat. Tüzes hegyektől avatarok elpusztításáig, a technológiák elvesztésén át a városfalak lerombolásáig hozhat ez a hatalom pusztulást hoz mindazokra, akikre kimondják a játékosok által kitalált bármilyen ármányos módon. (Hogy tetszene például, ha az avatarod egy savas tóba fulladna?)

#### IV. Konfliktus

A világ teremtése során, ahogy a történelem során mindig, fel fognak merülni konfliktusok. Városok és népek hadseregeket fognak felállítani és a hitetlen szomszédjaik ellen vonulnak. Avatarok taszíthatnak majd egész civilizációkat a sötétségbe és a magas szintű hatalmi játszmák bontakoznak ki. Gyakorlatban felmerülhet a kérdés, hogy oké a Déliek toboroztak egy hadsereget fővárosukban Cathradiában, majd nyugatra, a hatalmas fallal körülvett Port városa ellen vonulnak. Az utolsó írmagig ki akarják pusztítani a hitetlen kutyákat. Mi történik ezután?

Hogy mi történik ezután, az nagyban függ attól, hogy eddig mi történt. A Világok Hajnalán játék nagy rugalmasságra támaszkodik. A legtöbb esetben a válasz a fenti kérdésre egyértelmű. Ha felállítottunk egy hadsereget és Port városához vezényeltünk és a város maga védtelenül áll, akkor a város lerombolhatják. Azonban a másik játékos a város megmentése érdekében dögvéset küldhet a hódító hadseregre vagy eláraszthatja a földnyelvet Port és Cathradia közt ezzel késeltetve a támadást, időt nyerve ahhoz, hogy

felállítson egy védősereget. Lesznek azonban esetek, amikor a végkimenetel nem ennyire egyértelmű. Előfordulhat, hogy mindkét város rendelkezik egy hadsereggel, vagy egyikük akár több hadsereggel is. A csaták kimenetelét sok minden befolyásolhatja. A világ hosszú történelme során azonban a csaták eldöntése a kockákra marad. A seregek összecsapásait a következő módon játsszuk le:

1. Vegyétek számba a hadsereget kiállító nép vagy civilizáció által ismert fejlesztéseket, technológiákat. Minden olyan fejlesztés után, amely felhasználható a hadviselés folyamán adjatok +1 bónuszt a seregnek (itt járjatok el ésszerűen, ha nincs megegyezés, szavazatok). Ugyanez vonatkozik arra a hadseregre, amelyik magasabb területen harcol, vagy városfal védelmét élvezzi, vagy különleges területi vagy időjárási viszonyok közt harcol. A lovasság nem teljesít jól a mocsárban.

2. Dobj minden seregnek két hatoldalú dobókockával, add hozzá a fejlesztési és egyéb tényezőket. A magasabb pontszámot kapó hadsereg győz, a vesztes sereg megsemmisül vagy szétszóródik.

3. Ha több hadsereg érkezik háborúzni, akkor ahhoz, hogy győztest hirdethessünk külön-külön kell dobni mindegyik sereg után. Ha egy sereg megnyer egy csatát egy másik ellen, azonban további seregekkel kell szembeállnia, akkor fáradni kezd. Az első csatát követő csaták után egy összeadó -1 levonás jár a továbbharcoló sereg dobásához.

Ahogy lejátszátok a világ konfliktusait két további szabályra legyetek figyelemmel. Először is, nagyon nehéz teljesen kiirtani bármit. Városok, fajok és seregek általában hagynak maguk után túlélőket. Ezért, ha egy játékos teljesen ki akar irtani egy hadsereget, szervezetet, fajt, alfajt vagy várost, akkor ki kell fizetnie az adott dolog teremtésével egyenértékű hatalompontot. Ezért, ha Bob el akarja törölni Port városát a világ színéről, akkor oda kell irányítania hadseregeit és a győztes csata után ki kell fizetnie azt a költséget, amennyibe egy nép utasítása (a városalapításra) kerül. Másodszor valaminek az írmag nélküli kiirtását próbáljuk elkerülni. Azzal hajlamosak lennénk csökkenteni a világ változatosságát a játék végére. A játékosok gyakoroljanak önmérsékletet és csak akkor irtsanak ki valamit, ha abból egy jó történetet kerekedik.

## **A világod felhasználása**

Nem érne semmit a világtörténelem, ha egy szorgos történetíró meg nem írja az egészet. Az egyik játékos ki kell nevezni Kézai Simon szerepére, egy estére. Ezt a létfontosságú állást be lehet tölteni önkéntesen vagy azon az alapon, hogy kinek a legrégebbi a pizzarendelés tartozása. Bárki is a választott, bizonyosodj meg afelől, hogy rendelkezik az olvasható írás erényével. Körönként, minden játékos cselekedeteit fel kell jegyezni. Ez ijesztőnek tűnhet elsőre, azonban figyelembe véve, hogy a játékosok meglehetősen sok időt fognak azzal tölteni, hogy eldöntsék hány négyzetcentiméternyi földterületet is akarnak a tüzes hegy kitérésével eltemetni, ez valójában egész egyszerű feladat lesz. A játékszabályok végén található egy jegyzőkönyv erre a célra. Minden játékos minden akcióját fel kellene jegyezni körönként, röviden leírva, hogy mit is csinált az adott körben. A játékosok passzolhatnak is, ekkor nem kell semmit feljegyezni az adott körben.

Most, hogy a világotok készen áll, el kell döntenetek, hogy mihez kezdtek vele. Az egyik fontosabb lehetőség, hogy találj a baráti körödben valakit, akinek van annyi művészi érzéke, hogy a nagyobb papírdarabon ábrázolt világ elnagyolt körvonalait egy használható, olvasható világtérképpé alakítsa.

Másodszor, ha van egy megbízható író közöttetek, akkor ő vállalkozhat arra, hogy a játék jegyzőkönyvét átalakítja egy olvasható történelemé... A játékosok között lehet olyan, aki élvezzi, hogy eljátszhatja a történetíró szerepét, aki a megírta a világ történetét, amelyben játszanak. Ha a világot egy szerepjáték kampányhoz tervezitek, akkor lehet, hogy érdekes lehet megengedni a játékosoknak, hogy a saját avatarjaikkal játszanak. Egy másik lehetőség, hogy a világ egyedien alkalmas arra, hogy váltott mesélővel játszatok. Minthogy mindenki ismeri a világ teljes történelmét és így a játékosok néhány hetente váltogathatják egymást a mesélői székben. Ez lehetővé teszi, hogy mindenki játsszon és elkerüli a néhányunk által oly jól ismert mesélői kiégés rettegett rémét.

Bárhogy is tesztek, ne felejtsetek el, hogy ez egy játék és azért van, hogy szórakoztatok. Emlékezzetek rá, hogy szabadon irányíthatjátok más játékosok civilizációit, de ügyeljétek arra, hogy a fajok közti konfliktus ne forduljon át játékosok közti konfliktusba. És ne feledjétek, hogy ezt a játékot ingyenesen publikáltuk az interneten, csak azért, hogy jobba tegyük az életeteket! Nyugodtak köszönjétek ezt meg a szerzőknek egy drága kávéval, ha találkoztok velük. Sok szerencsét és boldog halhatatlanságot!