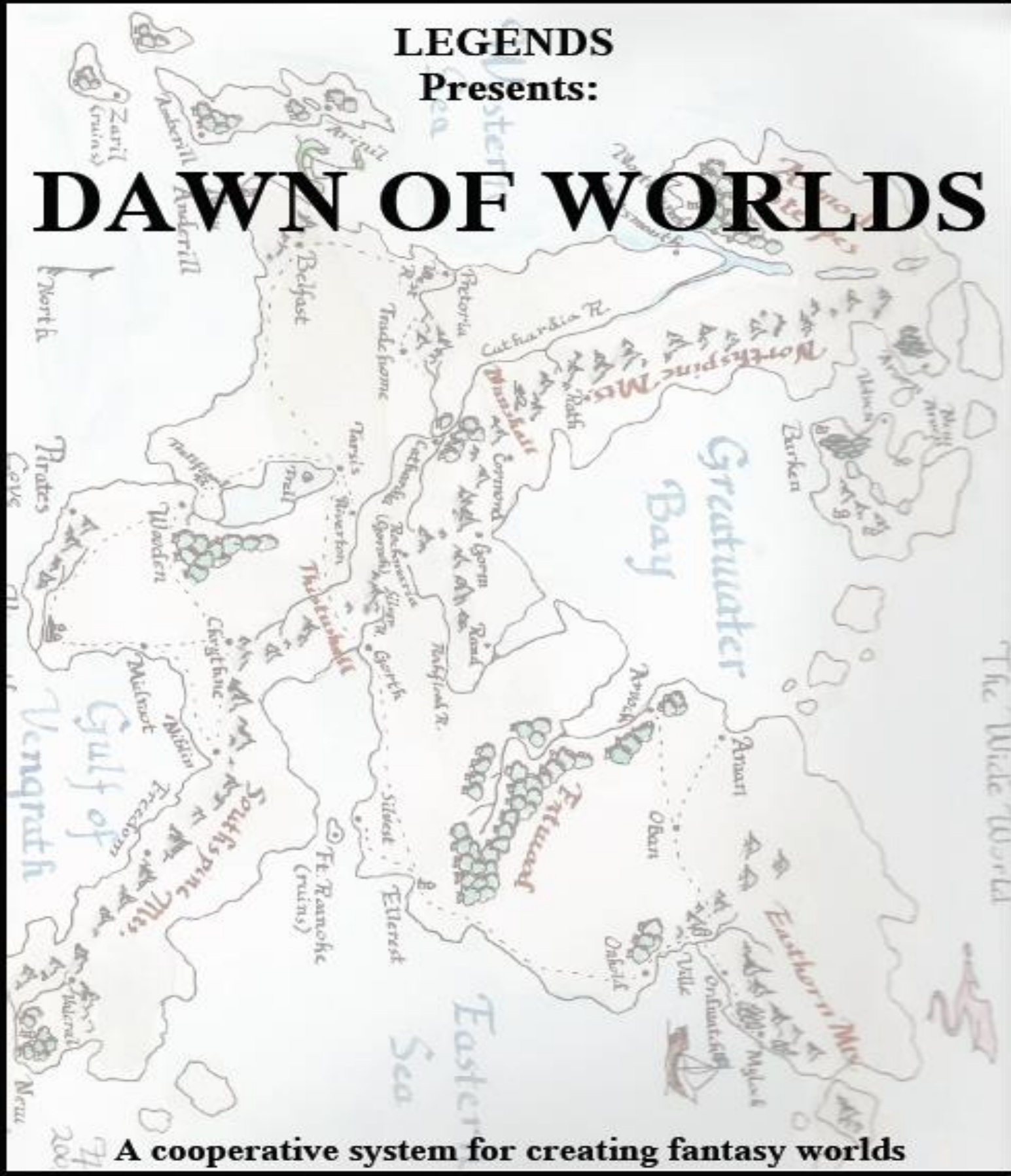


LEGENDS

Presents:

DAWN OF WORLDS



A cooperative system for creating fantasy worlds

První Edice, Červenec 2005, © N. Bob Pesall, Esq. Advokát, Dickinson, ND

Založeno na společné 15 let dlouhé spolupráci s:

Perry Anderson

Richard Auch

Jonathan Jenks

Jeff Larson

N.Bob Pesall, Esq.

Eric Risty

Chad Straatmeyer

Megan Straatmeyer

George Walker

A návštěvami těch, které nazýváme „The Brosties“

Tento dokument byl sepsán a upraven za pomoci software OpenOffice a StarOffice, spolu s ostatními open source software.

První edice Dawn of Worlds byla vyprodukována pro volnou distribuci přes internet pod následujícími podmínkami:

- 1. Není povoleno upravovat originální dokument bez písemného souhlasu držitele copyrightu.**
- 2. Jakákoliv distribuce tohoto produktu musí zahrnovat celý dokument, včetně copyrightu, autorství a poznámek o spolupráci.**
- 3. Autoři nejsou zodpovědní za jakékoliv škody, ztráty času, spolky, či životy které by mohly vzniknout z tohoto dokumentu**
- 4. Tento dokument je poskytnut bezplatně, bez jakékoliv záruky a to včetně záruky zpěnění či vhodnosti pro určité účely.**
- 5. Veškerý copyright je vyhrazený vlastníkem, ale je oprávněna bezplatná elektronická distribuce pod podmínkami výše zmíněnými, dokud vlastník nedá známo, že taková distribuce musí přestat.**

Věnováno každému budoucímu vypravěči, hernímu fanouškovi a slavnému autorovi.

Úvod

Možná ta nejtěžší vyhlídka, se kterou se vypořádává každý fantasy pán hry, hráč, autor a dokonce i obyčejný snilek, je vymyslet celý fantasy svět od začátku až do konce. Vskutku jedna z věcí, která činí dobré fantasy dílo tak přitažlivým, je možnost úplně se ponořit do imaginárního světa. Samozřejmě ta opravdu těžká část spočívá na těch, kteří by chtěli takový svět vytvořit. Jakožto čtenáři, hráči nebo snílci, dokážeme pozastavit naši nedůvěru tak moc, jak je nutné, abychom mohli sledovat příběh. Ale to všechno může být občas hodně práce. Ty opravdu skvělé příběhy se odehrávají ve světech tak dokonalých a konzistentních, že si ani nevšimneme, že něco takového děláme.

Kdysi dávno hrávali autoři tohoto systému hodně her. Také jsme četli hodně beletrie a bůh ví, kolik času jsme strávili sněním. Každá hra, každý pokus napsat velkou americkou knihu, začal potřebou vytvořit svět. A jak jsme stárli, tak se stupňovaly naše nároky na vytvořené světy. Nechtěli jsme být hnáni jen párem vágních myšlenek. Chtěli jsme velké krajiny, epické rasy a civilizace, historii, příběhy, soupeření a všechny ostatní věci ve světě kolem nás. Chtěli jsme je promítnout do opravdu fantastického světa, který bychom mohli opravdu prozkoumat.

Samozřejmě existovalo velké množství již vytvořených světů od spousty autorů, které jsme mohli nelézt v místním knihkupectví, ale bylo nás na to příliš mnoho. Měli jsme stejný problém, jako při objednávání pizzy. Bylo nemožné se dohodnout se všemi na správných přísadách pro dobrý herní svět z těch, které byly hromadně produkovány. Také tu byl problém s tím, že někdo znal určité světy lépe než ostatní. Je mnohem zábavnější hrát nebo psát ve světě, který neznáte.

A přirozeně, jednoho dne jsme došli k závěru, že zatímco někteří velcí autoři mohou strávit celý svůj život vytvářením

jednoho světa, musí existovat jednodušší způsob. Veškeré představy božství stranou, náš vlastní svět s veškerou svou rozsáhlou historií, není výtvořem jediného člověka. Je produktem mnoha myslí hráčů proti sobě během staletí. Řešení našeho dilema se zdálo přirozeným. Vytvoříme si svět spolu. Každý se na něm nějak podepíše, každý bude znát jeho historii.

Stali jsme se bohy našeho fantasy světa. Vypěstovali jsme ho ze skromných základů z kamene a vody. Dali jsme vzniknout velkým civilizacím, dohnali jsme je k válce, provázeli jsme je vědou a magií a dali jsme jim vůdce. A to všechno během šesti hodin. Z tohoto jednoduchého nápadu vznikla hra, kterou máte nyní před sebou.

V pravidlech Dawn of Worlds se nacházejí nástroje a rady, díky kterým se pár obyčejných lidí může vyzbrojit obrovskou silou na večer, a odejít s kompletním detailním fantasy světem. Pokud tuto sílu využijete, budete mít svět s kompletní krajinou, historií, kulturou a postavami.

A taky bude sranda.

I. Bohové

Dawn of Worlds je novým konceptem ve světě fantasy nebo to zatím žádného autora nenapadlo. Základní myšlenka je jednoduchá: Ty a pár tvých přátel se sejdete u velké plochy. Doporučujeme stůl. Budete potřebovat jeden velký list papíru, pár menších, tužky a jeden pár šestistěnných kostek. Od toho, kdo povede běh, se většinou očekává, že dodá velký list papíru. Na ten by měl/a nakreslit hrubý tvar země. Toto je nejtěžší část. Pro inspiraci se nebojte nahlédnout do nejbližšího atlasu či na glóbus.

Pak bude každý hráč hrát boha. Většinou si hráči neberou určitou roli boha, ale je to velice zajímavá varianta. To, co bude ležet před vámi, je prázdný svět bez života. Úkolem každého hráče je ho vyplnit. Jedna z nejdůležitějších věcí, které musíte mít na paměti při hraní Dawn of Worlds je, že

zatímco hráči vytvářejí věci, ostatní je mohou naprosto svobodně měnit. Toto je často podnětem pro civilizace, aby vstoupily do války, jak po čase uvidíte sami.

Dokonce i bohové mají své limity, minimálně při vytváření světa. Každé kolo má každý hráč svůj tah, který představuje možnost měnit svět. Každé kolo obdrží každý hráč body, které představují „moc“, kterou mají k dispozici při vytváření světa. Body mohou být během několika kol strádány, aby se nakonec využily na něco dramatického. Kolik bodů stojí určité akce se dozvíte v tabulce v kapitole III.

Nejdůležitější věci k zapamatování jsou:

1. Vaším cílem je vytvořit zábavný a zajímavý fantasy svět. V Dawn of Worlds nemůžete vyhrát a tudíž nikdo nemůže prohrát.
2. Můžete, ale nemusíte mít pána hry, který má větší vliv nebo poslední slovo v tom, jak se věci budou vyvíjet. I pokud nikoho takového nemáte, určitě vypuknou nějaké neshody. Pokud se vy a vaši přátelé nemůžete shodnout, co by bylo nejzábavnější řešení vašeho problému, hod'te si mincí nebo si najděte lepší přátele.
3. Nebojte se tvořit krajinu. Jistě, rasy a avataři jsou sice drsní, ale v pozdějších fázích hry budou vaše rasy chtít nějaké hory a řeky za kterými se budou moct schovat.
4. Bavte se.

II. Tvoření

Tvoření světů se provádí v kolech. Každý hráč má během kola svůj tah. Na začátku každého si hráči hodí dvěma šestistěnnými kostkami a přidá součet obou kostek k jeho současnému počtu bodů moci. Pokud je přítomen pán hry nebo autor, který pak bude svět využívat, má právo prvního tahu. Pokud není, hod'te si každé kolo dvěma šestistěnnými kostkami a člověk s nejvyšším součtem táhne první. Tvoření se také odehrává v takzvaných fázích, které nazýváme doby. Každá doba je silně zaměřená na jedno hledisko tvoření světa.

Hra začíná v první fázi. Každá fáze musí trvat aspoň pět kol. Po pěti kolech se může hra přesunout do další fáze, pokud si tak přeje většina hráčů. Po deseti kolech se hra může přesunout, jakmile si tak přeje aspoň jeden hráč.

První fáze je zaměřená na geografii. V počátku je mapa světa téměř prázdná. Osoba, která ji načrtla, může přidělat řeku, pár hor nebo snad i pár ostrovů. Je však nejlepší nechat mapu z většiny prázdnou. Během první doby je cena vytváření geografických útvarů nejmenší. Hory, ostrovy, lesy, jezera a mnoho dalšího je velice snadné na vytvoření. Toto je odraženo v tabulce cen ve III. sekci. Oproti tomu, tvoření ras je v této rané době velice složité. Je vskutku vzácné zažít hru, kde se objeví více jak jedna rasa v tomto bodu hraní. Každé kolo v první fázi odpovídá zhruba 500 létům.

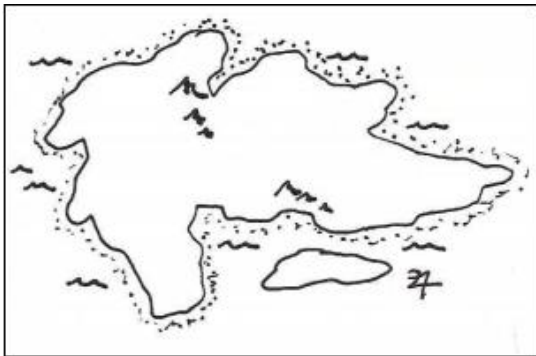
Druhá doba je zaměřená na budování různých fantasy ras, které budou žít ve světě. Hráči mohou vytvářet rasy a vpouštět je na zem, kterou vytvořili. Neexistuje téměř žádný limit na to, jaké rasy mohou být vytvořeny. Mohou existovat světy, které jsou výhradně osídleny různými rasami lidí, nebo snad jedna od každé klasické fantasy rasy, jako jsou orkové, elfové, trpaslíci, trollové a další. Rasy je jednoduché vytvořit během druhé fáze hry, zatímco tvoření krajiny

kolem nich se stává dražší. Každé kolo v druhé fázi hry odpovídá zhruba 100 letům.

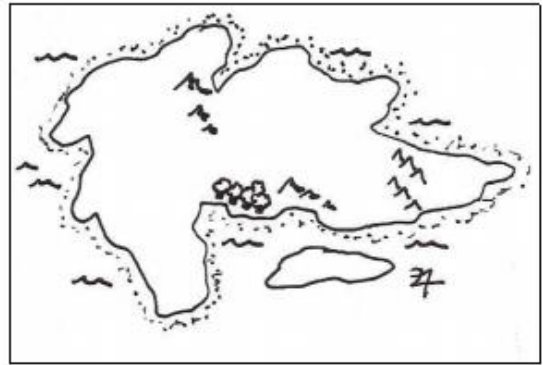
Ve třetí době dosahuje cena měnění krajiny maxima a rasy se opět stávají dražšími na vytvoření. Toto je doba politiky, válek a učení. Objevují se zde velcí vůdci a řady rytířů, zatímco města či dokonce celé civilizace mohou sklouznout ze šlechtnosti až ke zkaženosti. Každé kolo ve třetí době odpovídá pár létům (upravujte jak potřeba kvůli realismu).

Příklad hry:

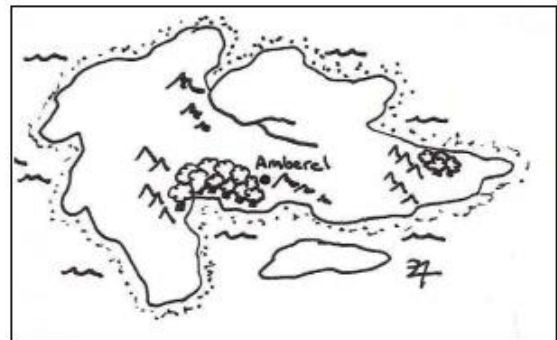
Hráči se shromáždili, Alexi, Trever a Bob se usadili u stolu. Bob připravil z větší části prázdnou mapu světa, která vypadá takto:



Jelikož Bob hodlá využít tento svět do své velké knihy, táhne první. Každý hráč si hodí dvěma šestistěnnými kostkami. Bob hodí 10, Alexi 5 a Trever 9. Bob táhne první a utratí devět bodů na vytvoření pohoří, které oddělí část země od zbytku kontinentu. Alexi utratí 3 body na vytvoření stromů podél jižního pobřeží a Trever vynechá svůj tah, aby si našetřil body. Bob vyznačí změny na mapě:



Během několika následujících kol, Bob a Alexi přidávali lesy a hory, zatímco Trever si střídal body. Po 3 kolech konečně oznámil, že chce vytvořit novou rasu a spálí 22 bodů na vytvoření rasy elfů, kteří budou žít v lesech, které Alexi poslední 3 kola vytvářela. Trever pak utratí dalších 8 bodů, aby přikázal elfům, o kterých rozhodl, že se budou nazývat „Vysocí Elfové“, že mají postavit město zvané Amberel. Nyní mapa vypadá přibližně takto:



Alexi je našťvaná, protože chtěla do lesů dát svojí vlastní rasu během druhé doby a tak začne střídat body pro katastrofu. A hra jde dál...

III. Moc

Každý hráč musí dávat pozor na své množství moci. Většinou je to docela jednoduché. Každé kolo si všichni hráči hodí dvěma šestistěnnými kostkami a přičtou počet bodů na kostkách k jejich současnému množství moci. V kterémkoliv tahu si hráč může vybrat, zdali chce tyto body utratit (podle tabulky níže), nebo jestli si je chce šetřit. Nicméně šetření bodů není vždycky dobrý plán a s tímto se nám to začíná komplikovat.

Hráči, kteří mají na konci kola 5 nebo méně bodů dostanou narůstající bonus +1 bodu na další kolo a to až do maxima +3 bodů. Tudíž jestliže Bob skončil svůj tah se čtyřmi body, pak ke svému následujícímu hodu získává jeden bod navíc. Pokud skončil i další kolo se čtyřmi body, pak dostane příští kolo +2 body navíc. Hráč nemůže tímto způsobem získat víc jak +3 body za kolo. Hráč, který více

utrácel, si takto může přijít na více bodů, než kolik mají jeho šetřiví přátelé.

Příklad: Během kola v druhé době, má Bob 4 body. Toto kolo tedy dostane jeden bod navíc a hodí si kostkami. Hodí 9. Nyní má celkem 14 bodů moci. Bob se podívá na tabulku a utratí 10 bodů na „katastrofu“ a pošle náказu do jednoho z velkých elfích měst, které jiný hráč nedávno založil. Nyní je město bezbranné vůči invazi.

Různé věci, které mají hráči ve své moci, jsou v tabulce níže. Každá moc je posléze vysvětlena. Pamatujte, mnohá moc se může využít na tvé vlastní výtvořky, ale i na stvoření ostatních hráčů, jak se vám zlíbí. A také jediný limit, co se počtu akcí během jednoho tahu týče, je množství moci, které máte k dispozici. Jestliže jste si našetřili 50 bodů, a chcete je všechny utratit na vytváření armád, jen do toho. Přeci jenom, jste bohové.

TABULKA MOCI

Moc	Doba 1 - Země	Doba 2- Rasy	Doba 3 - Vztahy
Tvarování Země 1 "	3	5	8
Změna Klimatu 1"	2	4	6
Vytvořit Rasu	22	6	15
Vytvořit Podrasu	12	4	10
Příkaz Rase**	8	4	3
Příkaz Městu**	6	4	2
Pokročit Civilizaci	10	5	6
Pokročit Město	8	4	5
Očistit Civ. +1 Přes.*	5	3	4
Zkazit Civ. +1 Přes.*	4	3	3
Očistit Město -1 Př.*	4	3	3
Zkazit Město -1 Př.*	3	2	2
Událost	10	7	9
Vytvořit Řád	8	6	4
Příkaz Řádu	4	3	2
Vytvořit Avatara	10	7	8
Příkaz Avatarovi	2	1	1
Katastrofa 1"	10	10	10

*Na každý cíl pouze jednou za kolo.

**Hráč musí mít buď Avatara nebo řád v místě určení (Více níže).

Tvarování Země – Tato moc usměrňuje tvoření, modifikaci nebo erozi hor, kopců, jezer, potoků, řek, lesů, džunglí, pouští, lučin, tunder, stepí a jiných zemních útvarů. Na herní mapě tato moc umožňuje vytvoření zemního útvaru uvnitř kruhu o průměru zhruba jednoho palce (zhruba 2,5 cm). Opakovaným využitím můžete vytvořit rozsáhlá pohoří, vnitrozemní moře, nebo rozlehlé pustiny. Použijte svoji představivost a nezapomeňte na pár vodopádů. Nemusíte zabrat celou plochu, pokud nemáte zajímavý nápad.

Změna Klimatu – Tato moc utváří časté vzory počasí v dané oblasti o průměru zhruba jednoho palce (přibližně 2,5 cm). Tímto se myslí počasí jako mlhy, déšť, sníh, slunečno, horko, chladno, plískanice. Můžete vytvořit zasněžené stepi nebo horké džungle z vašich lesů.

Vytvořit Rasu – S touto mocí můžete ovlivnit vytvoření jedné z tradičních ras pro hráčské postavy ve vašem herním systému, nebo jiné klasické fantasy rasy. Rasy a civilizace jsou často zaměnitelné. Můžete například mít více jak jednu rasu trpaslíků, každou se svou vlastní unikátní civilizací a vládou. Zvažte nejen lidi, elfy, trpaslíky, orky a trolly ale i draky, půlčíky a dokonce i lepríkony. Podle úsudku pána hry nebo budoucího autora, netradiční rasy mohou stát více. Hráči mohou dát dohromady body k vytvoření jakékoliv rasy. Každá rasa musí mít nějaký bod počátku ve světě, odkud začnou budovat svojí civilizaci (nebo její nedostatek). Rasy začínají buď neutrální nebo přesvědčené 1 dobré nebo -1 zlé. Viz Očištění a Zkažení.

Vytvořit Podrasu – Tato moc může být využita pro vytvoření odštěpené skupiny od existující rasy. Podrasy musí vzniknout v oblasti zhruba sousedící se svými předky a můžou, ale nemusí se svými sousedy vycházet. Temní elfové, hlubinní trpaslíci, lidští piráti a podobně jsou předmětem této moci.

Příkaz Rase – Touto mocí kněží bohů ovlivní rasu k vykonání určité činnosti. Města jsou touto mocí založena, ale tato moc může být využita na téměř cokoliv. Nesmrtelný musí nejdřív prokázat svoji přítomnost vytvořením sekt v dané rase, než ji začne ovlivňovat Vytvořením řádu. Stvořitel(é) rasy má/mají tuto sektu automaticky. Tato moc může být využita na vyhlášení války, zakládání měst, vytváření aliancí, osidlování teritoria atd. Samozřejmě potřebujete armádu, abyste mohli jít do války.

Příkaz Městu – Tímto bůh řídí jedno město, aby něco vytvořilo. Může to být div světa, hradba, škola, věž, nebo podobné. Armády jsou touto mocí také vytvořeny, ale jedno město může vytvořit jen jednu armádu za tah.

Pokročit Město/Civilizaci – Tato moc způsobí, že město nebo civilizace získá expertní znalosti dané vědy či magie. Ty mohou zahrnovat válečnou magii, léčení, válčení, ocel, kování zbraní, plachetnice, písmo, gramotnost, strojařství, architekturu, farmaření nebo podobně. Dokud dané město či civilizace přežívá, vždy bude nejllepší ve svém oboru.

Očistit/Zkazít – Tímto bohové mění všeobecné přesvědčení civilizace nebo města, či jednoho palce krajiny o jeden krok za tah. Pokud pán hry či spisovatel neřekne jinak, pak není žádný limit, kam až se až dá zajít.

Událost – Skrže tuto moc přichází změny ve štěstí pro Avatara, řád, město či Civilizaci. Může být objeven zlatý důl, bouře na moři může udeřit na flotilu, Avatar může uniknout smrti, nákaza, hladomor a sucha se mohou objevit, technologie mohou být ztraceny. Toto jsou velké neplánované větry štěstěny, které vanou napříč historií světa.

Vytvořit Řád – Touto mocí bůh vytváří řád lidí v civilizaci či rase. Mohou tak brát podobu společenství zlodějů, náboženských sekt, řádů rytířů, skupin

banditů, pirátských lodí atd. Tyto řády mohou působit až do nekonečna, nebo mohou být vytvořeny pro jeden určitý účel, například vyhlazení sekty či odporující rasy. Je životně důležité hlídat, kdo vytvořil který řád, jelikož cena příkazů se může lišit.

Příkaz Řádu – Touto mocí bůh může donutit řád, aby splnil jeho příkaz. Pro náboženské řády a sekty přičtete +10 bodů, pokud jim příkazuje nevytvářející hráč. Pro ostatní řády to je +5 bodů.

Vytvořit Avatara – Touto mocí bůh vytvoří důležitou postavu v historii světa. Tyto osoby mohou být velekněží, draci, válečníci, dynastie a podobně. Pokud je zabit nebo jsou vyhlazeni, mohou být oživeni nebo znovu usazeni hráčem, který je vytvořil za 5 bodů.

Příkaz Avatarovi – Avatar může uskutečnit JEDNU z následujících činností nesmrtelných, nebo mnoho činností smrtelníků (jako například vést armádu) za tah, ve kterém jim je příkazováno. Činnosti nesmrtelných, které může avatar vykonat, zahrnují: Příkaz Městu, Vytvoření řádu, Příkaz řádu, Vytvoření města, Zkazit/Očistit město, Vytvořit rasu (JEDNOU), Shromáždit armádu. Skrže užití avatara mohou hráči například shromáždit dvě armády v jednom tahu ze stejného města nebo přikázat dvě věci rase.

Katastrofa – Touto mocí bohové vyjadřují svůj hněv. Od ohnivých hor, přes ničení avatarů, ztrátu velkých pokroků, až po zničení městských zdí, tato moc přináší ničení na všechny jakýmkoliv vychytralým mechanismem, který si hráč dokáže vymyslet. (Jak se budete cítit až vám avatar utone v jezeře plném kyseliny?)

IV. Konflikt

Při vytváření vašeho světa, stejně jako v historii, vzniknou konflikty. Města shromáždí armády a vyjdou do boje proti jejich pohanským sousedům. Avataři nalákají celé civilizace do temnoty a

politika světa se odehraje na velkém jevišti.

V praxi se nabídne otázka: „OK, moji Jižani shromáždili armádu v jejich hlavním městě zvaném Cathardia a pochodují proti velkému opevněnému městu Port na západě. Chtějí vyhladit ty pohanské d'ábly do posledního člověka. Co se bude dít dál?“

Co se děje dál záleží na tom, co se stalo předtím. Dawn of Worlds spoléhá na velkou flexibilitu během hraní. Ve většině případů odpověď na otázky jako tahle, je jasná. Jestliže byla shromážděna jedna armáda, aby pochodovala na Port, který je samotný a bez obrany, město bude zničeno. Na druhou stranu jiný hráč, zoufale se snažící město ubránit, může prohnat mor pochodující armádou nebo zaplavit zem ležící mezi Portem a Cathardiou, aby oddálil útok na dost dlouhou dobu, aby získal armádu na obranu.

Také nastanou chvíle, kde výsledek není jistý. Možná obě města mají armádu, či dokonce jedna strana má několik armád. Hodně věcí může ovlivnit výsledek bitvy. V dlouhé historii světa se veškeré mechaniky bitvy zjednoduší na hod kostkou. Konflikty mezi armádami mohou být rozhodnuty následovně:

1. Zvažte technologie, kterými disponují civilizace nebo rasy které armádu shromáždily. Za každou technologii, která se dá využít v bitvě (tady buďte rozumní, pokud se nemůžete shodnout, volte), přidejte bonus +1 k dané armádě. To samé platí pro armádu, která má nějakou výhodu. Hradby, specializovaný terén nebo počasí. Kavalerii se v bahně moc nedaří.
2. Hod'te si dvěma šestistěnnými kostkami, přičtete bonusy za technologie a jiné. Armáda která vyhraje, přežívá. Ta, která prohraje, je buď vyhlazena nebo rozprášena.

3. Pokud více armád dorazí na bitevní pole, jednotlivý hod je nutný pro každou armádu, aby bylo možno určit vítězství. Pokud armáda vyhraje proti jedné armádě, ale pak musí bojovat proti další, začne se unavovat. Za každou bitvu po první přidejte postih -1 k hodům armády, který se sčítá.

Při vytváření konfliktů vašeho světa, musíte mít na paměti dvě další pravidla. Zaprvé, je velice obtížné něco úplně vymazat z povrchu. Armády, města a rasy většinou zanechávají přeživší. Jestliže se hráč rozhodne úplně vyhladit armádu, řád, rasu, podrasu či město, musí zaplatit tolik, kolik byla cena při vytváření. Tudíž pokud by Bob chtěl Port zcela srovnat se zemí, musel by přikázat své armádě, aby na město vytáhla a pak zaplatit tolik, co stálo ho založit. Například v prvním věku by toto stálo 8 bodů.

Za druhé, úplnému vyhlazení čehokoliv by se mělo všeobecně vyhýbat. Většinou to způsobí, že svět je méně rozmanitý, když hra skončí. Hráči by měli být zdrženliví a vyhlazovat věci jen v případě, že je z toho opravdu dobrý příběh.

V. Využití světa

Historie světa by neměla smysl bez nějakého pozorného dějepisce, který by všechno zapisoval. Někdo musí sehrát roli kronikáře. Tato důležitá práce může být přidělena dobrovolně nebo podle toho, kdo nejdéle nepřispěl na pizzu. Ať už vyberete kohokoliv, ujistěte se, že zná taje čitelného rukopisu. Každý tah a činy hráčů musí být zaznamenány. Možná, že vás to teď děsí, ale vzhledem k tomu, že každý hráč si dá dost načas s rozhodováním, kolik čtverečních centimetrů bude pohřbeno pod ohnivými horami, tak to není tak těžké.

V příloze najdete příklad záznamu zachovaného přesně pro tento účel. Každá činnost hráče by měla být zaznamenána číslem tahu, jménem a krátkým popisem jejich činu. Hráči mohou tah vynechat a nebudou tak zaznamenáni.

Teď, když je tvůj svět hotový, musíš se rozhodnout, co s ním dělat dál. Jedna z nejlepších možností je najít jednoho z tvých umělecky nadanějších přátel, aby proměnil hrubé náčrty na „velkém listu papíru“ za normální čitelnou a použitelnou mapu.

Zadruhé, pokud máte mezi sebou důvěryhodného autora, může se dobrovolně nabídnout k přeměnění holého textu herního záznamu za čitelnou historii. Mezi hráči si někteří mohou užívat roli historika, sepisujícího historii světa, se kterým si hrají.

Jestliže vytváříte tento svět pro umístění tažení, možná byste mohli dovolit hráčům, aby hráli své avatary. Další možností je dát váš svět do příběhu na pokračování. Jelikož každý zná příběh, může se vystřídat ve vyprávění vlastního roleplayového příběhu na pár týdnů. To dovoluje každému, aby si užil hraní, a zároveň se vyhýbá obávanému vyhoření pána hry, se kterým jsou všichni až nepříjemně moc seznámeni.

Ať už děláte, co chcete, nezapomeňte se bavit. Nezapomeňte, že můžete rozkazovat civilizacím ostatních hráčů a takový obrat je fér. A pamatujte, že celá hra byla zveřejněna na internetu zadarmo, jenom abychom vám zlepšili život. Nebojte se poděkovat autorům, pokud je potkáte. Třeba horkým, drahým kafem.

Hodně štěstí a šťastnou nesmrtelnost!

