**Фрагмент перевода правил к настольной ролевой игре Dawn of worlds.**

**Исходный текст:**

Perhaps the most difficult prospect faced by fantasy game masters, players, authors, and even ordinary daydreamers is the idea of inventing a fantasy world from scratch. Indeed, this is one of the things that makes a good work of fantasy fiction so appealing, the chance immerse yourself completely in an imaginary realm. The really hard part, of course, is left to those who want to create such a realm. As readers, players, or daydreamers, we can suspend our disbelief as much as is required to follow a story. Sometimes this can be a lot of work. Truly great tales, though, are set in worlds so complete and consistent that we hardly notice ourselves doing it.

Back in the day, the authors of this system played a lot of games. We read a lot of fiction too, and heaven knows we spent enough time daydreaming. Every game, every attempt at writing the great American novel all began with the need to create a world. As we grew older, our demands for such worlds became more intense. We didn't just want a few vague notions driving us. We wanted vast landscapes, epic races and civilizations, history, plots, rivalries, and all of the other things we see in the world around us. We wanted them projected into a fantastic world that we were really allowed to explore.

Sure, there were any number of complete worlds from any number of publishers ready at the local bookstore. But we were too many. Like ordering a pizza, it was impossible to agree on the right ingredients for a good game world from among the mass produced options. Too, there was the problem that some players simply knew certain worlds better than others. It is much more fun to role-play or write in a world you know than in one you don't.

It seemed only natural one day for us to reach the conclusion that, while perhaps a few great authors might spend a lifetime creating one such world, there had to be a simpler way. All notions of the divine aside, our own world, with all of its intricate history was not the brainchild of a single man. It was the product of many minds playing off one-another over the centuries. The solution to our dilemma seemed only natural, we would create a world together. Everyone would have a hand in it, everyone would know its history.

We would become the gods of our own fantasy world. We would raise it up from the meager foundations of stone and water. We would raise up great civilizations, set them at war, guide them in science and magic, and give them leaders. And we would do it in about six hours. From this singular idea arose the game which you now see before you.

Within the guidelines of Dawn of Worlds are the tools and the advice by which a few ordinary people can set themselves up with ultimate power for an evening and leave you with a complete, detailed fantasy world. It will, if you make use of it, give you a world with complete landscapes, history, cultures, and characters. And it will be fun, too.

**Мой перевод:**

 Должно быть, самая большая сложность, которую встречают игровые мастера, игроки, авторы фэнтезийных миров и простые мечтатели – это создание своего мира с нуля. Одна из главных вещей, которая делает хорошие фэнтезийные миры столь привлекательными - это возможность полного погружения в воображаемую реальность. А самая сложная работа, конечно, достается тем, кто хочет создать такую реальность. В роли читателей, игроков или мечтателей мы можем отстранить нашу недоверчивость к миру настолько сильно, насколько это нужно для того чтобы следить за историей. Иногда для этого приходится постараться. По-настоящему хорошие истории поставлены в таких мирах, ‘путешествуя’ через которые, у нас даже не возникает сомнения.

 Раньше авторы этой системы много играли в игры. А ещё мы прочитали множество фэнтези и, Бог тому свидетель, мы провели достаточно времени за мечтаниями. Каждая игра, каждая попытка написать ‘великий Американский роман’ начиналась с создания мира. Когда мы выросли, наша потребность в таких мирах возросла. Нам не нужны были расплывчатые идеи. Мы хотели обширные пейзажи, эпические расы и цивилизации, историю, сюжеты, соперничество и все прочие вещи, которые мы видим в мире вокруг нас. Мы хотели, чтобы все идеи сформировались в удивительный мир, который мы могли бы исследовать.

 Конечно, бесчисленное количество таких миров лежало на полках местного книжного. Но их чересчур много. Это как заказывать пиццу: невозможно договориться о том, какие ингредиенты стоит положить в игру при столь обширном выборе. К тому же, всегда было проблемой то, что некоторые игроки знали конкретные миры лучше других. Намного интереснее иметь дело с тем миром, историю которого ты знаешь.

 Само собой разумеется, однажды мы пришли к выводу, что пока несколько хороших авторов могут потратить целую жизнь, на создание такого мира, должен быть более простой способ. Все представления о божественном в нашем собственном мире, со всей их сложной историей, не были детищем одного человека. Это был результат работы множества умов, переигрывавших друг друга, на протяжении многих веков. Решение нашей дилеммы оказалось очевидным: мы будем создавать мир вместе. Все приложат к нему руку, и все будут знать его историю.

 Мы станем богами нашего собственного фэнтезийного мира. Мы возведем его на скудном фундаменте из камня и воды. Мы создадим цивилизации, отправим их на войну, научим их магии и науке, назначим им лидеров. И сделаем мы это часов за шесть. Из этой идеи и возникла идея игры, которую вы сейчас видите перед собой.

 В рамках руководства Рассвета Миров описаны инструменты и советы, благодаря которым несколько обычных людей смогут овладеть великой силой на вечер и создать законченный, детализированный фэнтезийный мир. Если вы его будете использовать, он даст вам ландшафт, историю, культуру и персонажей. А ещё это будет весело.