## **ЩО ТАКЕ LUMEN?**

**LUMEN** — це проста система правил для створення та гри в настільні рольові ігри, зосереджені на історіях про могутніх персонажів. Вперше LUMEN була розроблена для ігор *LIGHT* та *NOVA*, а згодом перетворена на цей жанрово-незалежний Системний Довідковий Документ (SRD), щоб ви могли використовувати її для створення власних ігор на тій самій системі.

За своєю суттю, LUMEN створена для розповідей у жанрі **"фантазії про могутність"** (power fantasy). Персонажі гравців мають доступ до неймовірних сил і невпинно використовують їх для досягнення своїх цілей. Натхненням для системи слугували такі жанри відеоігор, як лутер-шутери (*Destiny*), геройські шутери (*Overwatch*) та данжен-кроулери (*Diablo*).

LUMEN також **орієнтована на бої**. Хоча вона не вимагає карт чи вимірювання відстаней, ігри на цій системі найкраще працюють, коли розповідають про могутніх персонажів, що пробиваються крізь місії з боєм.

Це підводить нас до третьої складової LUMEN. Вона побудована на основі ключового **ігрового циклу**. Персонажі вирушають у пригоди, місії, квести — називайте як завгодно. Після успішного завершення вони повертаються, мають коротку перерву (downtime), а потім знову беруться до роботи.

### **Що це за документ?**

Це SRD та посібник з дизайну для LUMEN. Як SRD, він є жанрово-незалежним і надає вам основні правила для гри на системі LUMEN. Він також містить поради та рекомендації щодо створення власних ігор за допомогою LUMEN або розробки матеріалів для вже існуючих ігор.

### **Хто потрібен для гри?**

Ігри на LUMEN використовують традиційний склад: **Майстер Гри (МГ)** та кілька гравців. З мого досвіду, трійка гравців завжди була ідеальним варіантом, але ваш досвід може відрізнятися. Роль МГ за столом вимагає певних навичок імпровізації, оскільки ігри, що ми створюємо на LUMEN, не потребують тривалої підготовки, а бій з боку МГ є радше реактивним, ніж проактивним. Гравцям же потрібно бути готовими відчути себе крутими.

### **А що з кубиками?**

Ігри на LUMEN розроблені для використання **лише шестигранних кубиків (d6)**. Це робить усе простішим, і більшість людей можуть у крайньому разі знайти d6 у коробці зі старою настільною грою.

## **ОСНОВНА МЕХАНІКА**

LUMEN використовує систему пулів (наборів) кубиків d6 із діапазонами успіху як основну механіку. Коли персонаж діє і ця дія пов'язана з ризиком, він кидає кубики. Гравець кидає стільки d6, скільки становить значення Атрибута, що найкраще описує спосіб дії, і залишає **найвищий результат**.

#### **За результатом:**

* **1-2:** Дія **провалюється**, і настає наслідок.
* **3-4:** Дія **успішна**, але виникає ускладнення.
* **5-6:** Дія **успішна** без жодних проблем.

Ось і все, так працює 90% гри.

## **АТРИБУТИ**

В іграх на LUMEN **немає списків навичок**. Персонажі — це висококваліфіковані та здібні герої. Ми припускаємо, що вони здатні на майже будь-що.

Важливо не *що* вони роблять, а *як* вони це роблять. Кожен персонаж має **3 Атрибути**, і їхні значення описують, як він воліє діяти.

* Один атрибут символізує **силові** дії. Прояви сили, розмашисті дії, емоційні ситуації.
* Інший — **швидкісні** та спритні. Своєчасна реакція, вчасна ідея, використання можливості.
* Останній атрибут уособлює **виважені** дії. Терплячий, методичний, навіть хірургічний підхід.

Назви цих атрибутів мають відображати тематику вашої гри. Наприклад, у грі *NOVA* атрибути символізують різні підходи до бою: **Сила** (Force), **Потік** (Flow) та **Фокус** (Focus).

Використовуючи 3 Атрибути, гравці думають не про те, на що вони здатні, а про те, як вони хочуть підійти до вирішення проблеми.

### **Приклади використання Атрибутів (на основі гри *NOVA*)**

#### **СИЛА (FORCE)**

* **Не в бою:** Зламати консоль грубою силою, вибити двері чи бар'єр, витримати величезну вагу.
* **У бою:** Використовувати нищівну вогнепальну зброю, заливати кімнату свинцем, трощити ворогів зброєю ближнього бою.

#### **ПОТІК (FLOW)**

* **Не в бою:** Швидко зламати консоль, "пройти крізь вушко голки", уникнути шкоди чи виявлення.
* **У бою:** Перебігати від одного ворога до іншого, стріляти в супротивника, перш ніж той встигне зреагувати, цілитися посеред сальто.

#### **ФОКУС (FOCUS)**

* **Не в бою:** Обережно відімкнути консоль, проаналізувати ситуацію чи місцевість, знати, коли саме діяти.
* **У бою:** Ретельні прицільні постріли, удар у слабке місце, використання помилок ворога проти нього.

## **КЛАСИ**

Основа ігор на **LUMEN** — це класи, з яких обирають гравці. Класи швидко створювати, а гравцям — ще швидше їх розуміти. Пам'ятайте, у них лише 3 Атрибути. Щоб завершити персонажа, нам знадобиться ще кілька деталей, але ми вже на правильному шляху.

Ігри на **LUMEN** значною мірою натхненні відеоіграми, особливо тими, що мають перелік унікальних персонажів з невеликим набором сил.

* Вартові у *Destiny* поділяються на три класи з невеликим набором унікальних Сил Світла.
* Персонажі *Overwatch* хочуть стріляти, але мають круті набори сил, що відрізняють їх один від одного.
* Класи в *Diablo* налаштовують набори сил, які вони беруть у бій, тож жодні два персонажі не зобов'язані діяти однаково.

Ми будемо створювати класи персонажів, які мають приблизно **3-5 Сил** — унікальних здібностей та талантів, які вони приносять у гру.

### **З чого складається персонаж у LUMEN:**

* **3 Атрибути:** Ми вже про них говорили.
* **Здоров'я:** Це "фантазія про могутність", тож смерть, ймовірно, не є кінцевою, але нам потрібно відстежувати, коли персонажі отримують ушкодження.
* **Ресурс:** Щось, що можна витрачати та відновлювати, і що персонажі використовуватимуть для активації своїх Сил.
* **Сили:** 3-5 унікальних Сил, які роблять клас особливим. Вони, найімовірніше, будуть орієнтовані на бій.

### **Здоров'я**

Навіть якщо остаточна смерть рідко є можливою, Здоров'я — це необхідний компонент ігор на **LUMEN**. Чому?

По-перше, це бойові ігри. Тож якщо ваші гравці завдають болю, вони, ймовірно, отримуватимуть його у відповідь. Це потрібно якось відстежувати.

По-друге, втрата всього Здоров'я не означає, що ви мертві. Замість цього відбувається якийсь **штраф за "смерть"**, і після цього персонаж одразу повертається в бій. Наприклад, у грі *LIGHT*, Вартові з кожною смертю та воскресінням стають спотворені Темрявою, що впливає на їхні кидки Атрибутів.

#### **Проєктування Здоров'я**

Бої в іграх на **LUMEN** мають бути швидкими, а це означає, що як гравці, так і вороги є просто "мішками з хіт-поінтами". Більшість ворогів завдаватимуть 1-2 Шкоди, коли матимуть змогу, тому класи в **LUMEN** повинні починати з **5-10 Здоров'я**, залежно від того, наскільки ризикованими ви хочете зробити бої.

### **Ресурс**

Найважливіша частина класу — це його Сили. Щоб їх використати, персонажі повинні витратити **Ресурс**. Енергія, паливо, боєприпаси — як би ви його не назвали, персонажі мають обмежену кількість цього ресурсу для витрат у бою. Ресурс відновлюється, і гравці отримуватимуть його вдосталь протягом бою, тож вони не повинні боятися його витрачати.

Окрім активації Сил, ви можете дозволити Ресурсу виконувати й інші функції. Наприклад, у грі *LIGHT*, ресурс називається Світло. Окрім використання Сил, Світло дозволяло персонажам воскресати після смерті, перекидати кубики Атрибутів та ігнорувати величезну кількість шкоди.

## **СИЛИ**

Те, що робить ігри на **LUMEN** захопливими — це спостереження за тим, як класи використовують свої Сили. Кожен клас має **3-5 Сил**, що активуються за допомогою Ресурсу.

Чому саме 3-5? **Швидкість**. Бойові зіткнення, що тривають годинами, — це нудно. Бій у грі на **LUMEN** закінчується за хвилини. Це тому, що персонажі знищують своїх ворогів цими Силами. А коли у них є лише 3-5 варіантів на вибір, хід гравця триває секунди, а не хвилини. Ми уникаємо "паралічу аналізу".

#### **Що таке Сила?**

Це щось, що персонаж активує під час бою, щоб отримати перевагу. Сили зазвичай бувають двох типів:

* **Одноразові сили** активуються, їхній ефект миттєво спрацьовує, і гра продовжується.
* **Тривалі сили** діють певний час, надаючи бонуси, заважаючи ворогам, підсилюючи союзників тощо.

#### **Вартість**

Активація Сил відбувається шляхом витрати Ресурсу. Існує два підходи до дизайну:

* **Усі Сили коштують однаково**, зазвичай 1 одиницю Ресурсу. Це просто, і жодна Сила не здається "дорожчою" за іншу.
* **Сили мають різну вартість**, тож більш потужні Сили коштують більше Ресурсу, ніж інші.

#### **Використання Сил**

Сили можуть вимагати витрати Ресурсу для активації, але вони **не вимагають кидків**. Основна механіка гри на них не поширюється. Щойно їх активували, вони спрацьовують. Це підсилює елемент "фантазії про могутність".

### **Приклади Сил**

#### **З гри *LIGHT* (усі Сили коштують однаково):**

* **Вогняна Кузня:** Метнути 3 молоти, оповиті полум'ям. Кожен завдає 2 Шкоди, залишаючи після себе вогняні калюжі.
* **Заряд:** Вами протікає електрика. Протягом наступних 3 атак ви рухаєтеся зі швидкістю блискавки й подвоюєте всю Шкоду, завдану в ближньому бою.
* **Бульбашка:** Бар'єр із 10 Здоров'я оточує вас і всіх найближчих союзників. Атаки не можуть пройти крізь бар'єр в жодному напрямку.
* **Сонячний Колодязь:** Ви та всі найближчі союзники відновлюєте всю Шкоду. Союзники відновлюють 1 Світло.

#### **З гри *FRAME* (різна вартість):**

* **Загострення (Пасивна):** Збільшує ефект усіх тегів "Slash" на +1 до Шкоди.
* **Сюрикен (1 Енергії):** Кинути сюрикен, що сам знаходить ціль. Сюрикен завдає 1 Шкоди і має тег "Slash".
* **Димова Завіса (1 Енергії):** Кинути димову шашку собі під ноги, приголомшуючи ворогів поблизу і роблячи вас невидимим до кінця вашого наступного ходу.
* **Шторм Клинків (X Енергії):** Стояти на місці й позначити X ворогів міткою смерті. Кожен позначений ворог атакований вашою тінню, що завдає 2 Шкоди за кожну мітку.

## **ДОДАТКОВІ ОСОБЛИВОСТІ ПЕРСОНАЖА**

Атрибути, Здоров'я, Ресурси та 3-5 Сил — це все, що вам потрібно для гри на **LUMEN**, але ви можете захотіти додати щось іще. **1-2 додаткові риси** — це оптимальний варіант, щоб не сповільнювати гру.

#### **Що ще можна додати?**

* **Пасивні Сили/Перки:** Невеликий бонус, який завжди активний у певних ситуаціях і не вимагає витрати Ресурсу. Наприклад, клас, що завдає більше шкоди певним типом зброї.
* **Альтернативи Здоров'ю:** Щити, що поглинають шкоду, або броня, що її зменшує.
* **Жанрові риси:** У грі *LIGHT* бій ведеться переважно з вогнепальною зброєю. Але іноді доводиться битися впритул. Тому я додав класові здібності ближнього бою, які були унікальними для кожного класу.

## **ВАРІАНТИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА**

Існує два основні підходи до того, як гравці отримують свої класові риси.

#### **1. Традиційний підхід**

Кожен клас — це готовий "пакет". Він має визначений набір Здоров'я, Ресурсів, Сил та інших рис. Коли гравець обирає такий клас, він точно знає, що отримує. Цей підхід прискорює створення персонажа і допомагає гравцям зосередитися на тому, що їхній персонаж робить найкраще.

#### **2. Підхід "а-ля-карт" (à la carte)**

У цьому методі гравці обирають "каркас" класу, який надає їм Здоров'я та Ресурси, а потім вони самі обирають 3-5 Сил з довгого списку. Цей метод вимагає більше часу на створення персонажа, але дозволяє гравцям створити саме того героя, яким вони хочуть грати. Гра про супергероїв чудово підійде для такого підходу.

## **БІЙ**

Ігри на **LUMEN** орієнтовані на бій. Чи то перестрілки на дикому заході, розсікання орд демонів мечами, чи стрибки у ваш екзокостюм для нищівної атаки на ворогів — ви будете битися.

Коли між персонажами гравців та їхніми ворогами спалахує бій, це називається **Битва**.

### **Тактично-спрощений бій**

Бій задуманий бути **швидким та смертоносним**. У гравців не буде довгих, затягнутих ходів, а ворожі сили робитимуть усе можливе, щоб реагувати на часто непереборну міць персонажів. Вам **не потрібна карта**, оскільки рух та конкретні відстані не вимірюються. Замість цього гравці по черзі "перемикатимуть камеру" полем бою, поки кожен робить щось неймовірне.

### **Раунди та Ходи**

Прогрес Битв відстежується за допомогою **Раундів** та **Ходів**. Протягом одного раунду кожен персонаж гравця отримає можливість діяти (це його хід), після чого свій хід зробить МГ, завершуючи раунд. Цей цикл повторюється, доки Битва не закінчиться, зазвичай тим, що персонажі стоять над трупами своїх ворогів.

### **Ходи Гравців**

Персонажі гравців виконують **одну дію** протягом свого ходу і можуть вільно пересуватися. Що таке дія? Зазвичай це атака ворога, яка вирішується за допомогою основної механіки, базуючись на тому, який Атрибут найкраще описує підхід. Це може бути й щось інше. Наприклад, спроба виламати двері, поки ваші союзники стримують хвилі ворогів, — це дія.

Єдиний виняток — **Сили**. Використання Сили **не витрачає дію** персонажа. Поки у них є Ресурс для витрати, вони можуть використовувати свої Сили разом з іншими атаками.

Чому так? Дві причини. По-перше, Сили не вимагають кидків. По-друге, Сили — це можливість для гравців похизуватися, і іноді можливість поєднати атаку зброєю із Силою відчувається дуже, дуже круто.

### **Хід МГ**

Майстер Гри не сидить без діла, поки гравці знищують його ворогів. Пам'ятаєте основну механіку? При будь-якому кидку від 1 до 4 виникає якийсь наслідок або ускладнення. Коли це стається, МГ використовує свої ворожі сили.

Після того, як кожен гравець зробив свій хід, МГ робить дві дуже важливі речі:

1. **Кардинально змінює Битву**
2. **Генерує Дроп**

Обидва ці кроки надзвичайно важливі для ігор на **LUMEN**. Вороги будуть отримувати на горіхи, знову і знову. Але вони не здадуться без бою. Хід МГ приносить велику зміну на поле бою. Що таке "велика зміна"? Варіантів безліч, залежно від вашого сеттингу:

* Вмикається тривога, і прибуває підкріплення.
* Ворог змінює тактику.
* З'являється новий тип ворогів, стійкий до поточних підходів гравців.
* Навколишнє середовище раптово змінюється (наприклад, розгерметизація шлюзу).

Хід МГ також включає генерацію **Дропу**. Ця ідея запозичена з відеоігор, де вороги після смерті зручно залишають за собою маленькі сфери здоров'я, боєприпасів, енергії — всього, що вам може знадобитися.

Наприкінці раунду, завершуючи свій хід, МГ кидає d6 за кожного вбитого ворога і генерує для них Дроп. Зазвичай це **Здоров'я** та **Ресурс**, як правило, з шансом 50/50 на випадіння кожного. Наприклад, у *NOVA* кидок 1-3 створює Здоров'я, а 4-6 — Енергію.

### **Відстань (Range)**

Оскільки рух не вимірюється точно і карти не потрібні, ми зводимо відстань до абстрактних дистанцій. Ігри на **LUMEN** зазвичай вимагають трьох абстрактних дистанцій:

* **Близька (Close):** У ближньому бою або за кілька кроків.
* **Неподалік (Near):** Через кімнату, можна добігти швидким спринтом.
* **Далека (Far):** Усе, що далі.

Зазвичай, правила в іграх на **LUMEN** дозволяють персонажу переміститися з однієї дистанційної зони в іншу за один хід.

### **Шкода та Смерть**

Коли персонажі в іграх на **LUMEN** атакують один одного, вони завдають **Шкоду**. Шкода вимірюється **фіксованими числами**, а не змінними. Тобто атака завдає, наприклад, 2 Шкоди, а не 1d6 Шкоди. Ви завжди знаєте, на що здатні.

Шкода віднімається від Здоров'я персонажа. Коли ворог досягає 0 Здоров'я, він мертвий і генерує Дроп під час ходу МГ.

Коли персонажі гравців досягають 0 Здоров'я, ви повинні вирішити, яким буде **штраф за "смерть"** у вашій грі. Остаточна смерть для персонажів гравців не є стандартним налаштуванням у **LUMEN**, якщо тільки ви самі цього не захочете.

Звісно. Ось фінальна частина перекладу, що охоплює ігровий цикл, розвиток персонажів та поради зі створення власної гри (сторінки 20-23).

## **ІГРОВИЙ ЦИКЛ**

На основі всього, що ви прочитали, можна створити чудову рольову гру на **LUMEN**, призначену для одноразових пригод (ваншотів). Але я обожнюю надійні ігрові цикли. Я помітив, що мене тягне до таких ігор, як *Blades in the Dark*: ви йдете на справу, виконуєте роботу, повертаєтесь, проводите час у перерві, а потім усе повторюється.

Рольові ігри на **LUMEN** створені саме для такого циклу. Далі йдуть правила, що формалізують те, чим саме займаються гравці, і як їхні персонажі ставатимуть ще могутнішими через розвиток та здобич.

### **Цикл**

Ігри на **LUMEN** побудовані навколо *місій*. Ви можете називати їх квестами, пригодами, вилазками або якось інакше, але я буду використовувати термін "місія".

Місії — це робота, на яку відправляють персонажів гравців: зачистити підземелля, саботувати об'єкт, знайти втрачену технологію. Ігрові сесії переважно складаються з виконання місії. Загальна структура гри виглядає так:

* Короткий **брифінг**, де персонажі отримують свою місію.
* Багато часу, проведеного на самій **місії**.
* **Розвиток** персонажів після завершення місії.

Це базова структура. Персонажі не блукають, розглядаючи дошки оголошень, чи досліджуючи відкритий світ у пошуках можливостей. Їм дають місії, і вони їх виконують.

### **Генерація Місій**

Вам варто включити у вашу гру певні правила чи поради для генерації місій. Для цього чудово підходять таблиці. У грі *NOVA* є таблиці для різних типів місій, а також додаткові таблиці для визначення ворожої фракції, рівня небезпеки, модифікаторів тощо.

### **Брифінг та Дебрифінг**

Ігри на **LUMEN** — це рольові ігри, тому варто дати можливість відігравати ролі. Хоча персонажі можуть робити це під час місії, у них не так багато шансів поспілкуватися з кимось, хто не намагається їх розірвати на шматки.

Сцени **до** і **після** місії — це можливість для персонажів розкритися. Я рекомендую дати МГ поради, як додати рольову складову в гру під час цих етапів.

### **Доповнення до Циклу**

Ігровий цикл є прямолінійним, але існують можливості його урізноманітнити. Один з найпопулярніших способів — додати у гру фракції. Хтось же має давати персонажам місії, чи не так? Створюючи фракції та відстежуючи репутацію гравців у різних групах, ви побачите, як гравці почнуть обирати, з ким їм працювати.

## **РОЗВИТОК**

Нарешті ми підійшли до кінця циклу і останнього елементу пазла **LUMEN**. Ці персонажі могутні, але вони хочуть стати *ЩЕ МОГУТНІШИМИ*!

Розвиток персонажів в іграх на **LUMEN** буває двох видів: розвиток самих персонажів та розвиток їхньої здобичі (луту).

**Розвиток персонажа** — це коли самі персонажі стають сильнішими. Є кілька способів це зробити:

* Збільшити значення Атрибута.
* Збільшити максимальне Здоров'я або Ресурс.
* Покращити Сили. У *NOVA* кожна Сила має 2 покращення, які можна відкрити. Вони можуть бути простими, як-от +1 до Шкоди, або дозволяти використовувати Силу новими способами.
* Отримати доступ до нових Сил. Якщо ви це робите, я рекомендую вимагати заміни існуючої Сили, а не додавання нових опцій, щоб не сповільнювати гру.

**Розвиток через здобич (лут)** — це все про те, як зробити зброю в грі цікавішою. Цей вид розвитку найкраще підходить для ігор, де зброя відіграє провідну роль у боях. Є багато способів реалізувати це:

* Генерувати нову зброю наприкінці кожної місії.
* Здобувати прихильність виробників зброї, що дозволить "купувати" нову зброю.
* Замінювати теги на зброї після успішних місій.
* Отримати доступ до легендарної зброї!

Не всім іграм на **LUMEN** потрібна розгалужена система здобичі, або навіть хоч якась. Вирішуйте, що найкраще підходить для вашої гри.

## **СТВОРЕННЯ ГРИ НА LUMEN**

Тепер у вас є всі правила та поради, необхідні для створення рольової гри з використанням системи **LUMEN**. Якщо ви хочете щось створити за допомогою неї, я на 100% даю своє благословення. Я лише прошу вас включити наступний текст:

Ця гра є *Illuminated* і створена з використанням системи LUMEN, розробленої Спенсером Кемпбеллом з GilaRPGs. Ця гра не є афілійованою з Gila RPGs.

Нарешті, якщо ви хочете пропустити всю "воду" вище, ось **чек-лист для створення рольової гри на LUMEN**:

* **Визначте 3 Атрибути** для сили, швидкості та методичних дій.
* **Створіть класи.** Кожен клас потребує:
  + 3 Атрибути
  + Здоров'я
  + Ресурс
  + 3-5 Сил
* **Створіть ворогів.** Кожен ворог потребує:
  + Здоров'я
  + Шкоду
  + 3 Ходи
* **Створіть типи зброї та теги.** Кожен тип зброї потребує:
  + Шкоду
  + Дистанцію
  + Опціональні обов'язкові теги

Якщо ви створите ці речі, ви вже майже на фінішній прямій до готової гри на **LUMEN**.